动漫秀场

VOL 30

DONG MAN XIU CHANG

超级漫画体育格斗素描技法

董立荣 编著



mcoo
www.mcoo.org

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

动漫秀场

VOL 30

DONG MAN XIU CHANG

超级漫画体育格斗素描技法

董立荣 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

动漫秀场. 超级漫画体育格斗素描技法 / 董立荣编著. -- 北京 : 人民邮电出版社, 2011.8
ISBN 978-7-115-25644-7

Ⅰ. ①动… Ⅱ. ①董… Ⅲ. ①漫画：人物画－素描技法 Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第118431号

内容提要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共 5 章，作者通过大量图例和简洁语言，细致地讲解了动漫作品中各种体育运动及格斗类人物的绘制技法，包括身体构造与运动的基本知识、常见的体育运动绘制范例、格斗的基本知识、格斗类漫画人物的绘制、其他持武器类人物的绘制等内容。

本书讲解系统，图例丰富，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——超级漫画体育格斗素描技法

◆ 编　　著　董立荣
　责任编辑　郭发明

◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街 14 号
　邮编　100061　　电子邮件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　三河市海波印务有限公司印刷

◆ 开本：787×1092　1/16
　印张：13
　字数：250 千字　　2011 年 8 月第 1 版
　印数：1－4 000 册　　2011 年 8 月河北第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-25644-7

定价：29.00 元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第 0021 号

CONTENTS 目录

第一章 身体构造与运动的基本知识……005

基本的骨骼结构……006
基本的肌肉结构……007
基本的关节结构……008
身体比例……009
人体基本动态的绘制基础……010
基本的肌肉名称……011
肌肉本身的力量……012

第二章 常见的体育运动绘制范例……013

跑步……014
跳水……017
带球助跑……020
投篮……023
带球跑动……025
网球……028
棒球……031
投球……033
排球……036
游泳……038
芭蕾……040
双人芭蕾……042
冲浪……044
滑板……046
高尔夫球……048
自行车赛……050
单板滑雪……052
高山滑雪……054
冰球……056
马术……058
赛艇……060
铅球……062
赛车……064
足球……066
跆拳道……068

第三章 格斗的基本知识……070

手部的格斗动作……071
蓄力与出力……072
出拳……073
双手抱拳捶打……074
肘击……075
脚部攻击……076
抬腿……078

第四章 格斗类漫画人物的绘制……079

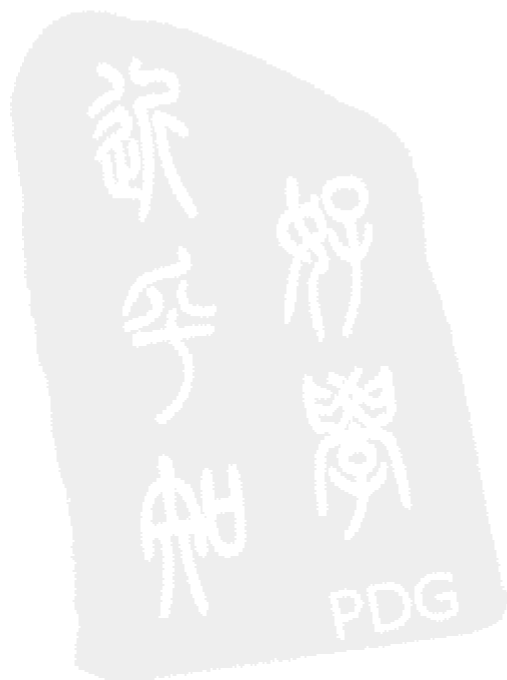
半侧面状态下举剑的动作……080
半跪着准备攻击的少女……082
身着盔甲双手举剑的武士……084
准备挥刀的动作……086
半蹲举剑的动作……088
半跪着挥刀的男性……090
跳跃格挡的动作……092
蹲着双手握刀攻击……094
从高空落下的愤怒少年……096
用力向下俯冲的杀手……098
单手撑地倒立的功夫少女……100
半蹲做热身运动的少年……102
半蹲持枪射击的女性……104
端着枪准备射击的女警察……106
拿枪指人的少女……108
持枪向前突击的男性……110
双手握拳准备攻击的男性……112
抬腿向右侧踢的武者……114
俯卧向后开枪的被追杀者……116
左腿抬起进行防御的动作……118
单腿跪地手臂展开的少女……120
身体下蹲向前踢腿的少年……122
单腿支地身体前倾的动作……124
大声怒吼向下跳跃的少年……126
高高跃起向上踢腿的忍者……128
手持长棍金鸡独立的习武者……130

CONTENTS 目录

双手扶地拿着长刀的异域女子 132
凌空双腿伸直前踢的动作 134
单腿跳起右手上勾拳的武者 136
双掌向体侧推出的跨步动作 138
双腿叉开单手上举的少年 140
右腿准备侧踢的少女 142
单手支地双腿侧踢的少女 144
提着酒葫芦俯身后看的老者 146
双腿屈膝跳起躲避攻击的男性 148
左腿抬起准备横扫的动作 150
双人格斗人物组合1 152
双人格斗人物组合2 154
双人格斗人物组合3 156

第五章 其他持武器类人物的绘制 158

拿着斩击斧的女战士 159
身着公主裙盔甲的女战士 161
佩戴宝剑的男战士 163
背剑的女战士 165
拿着魔法杖的少女 167
手持精灵权杖的长卷发少女 169
手持巫师棒的冷艳女魔法师 171
拿着魔法棒的可爱魔法少女 173
手持法杖的温柔女魔法师 175
使用匕首和暗器的女精灵战士 177
身披斗篷的精灵 179
提着大刀的女侠客 181
跪地检查枪支的少女 183
坐在高脚凳上的女警司 185
持枪静待猎物的复仇者 187
甩出带锚钩长鞭的少年 189
双手举着大砍斧的少年 191
手持长鞭的女间谍 193
肩扛炮筒的凶狠狙击手 195
身背小型铡刀的少女 197
端着冲锋枪的兔女郎 199
手持长剑的机器新娘 201
掏枪的男警察 203
戴着面具的神秘剑客 205
持枪瞄准的特工少女 207

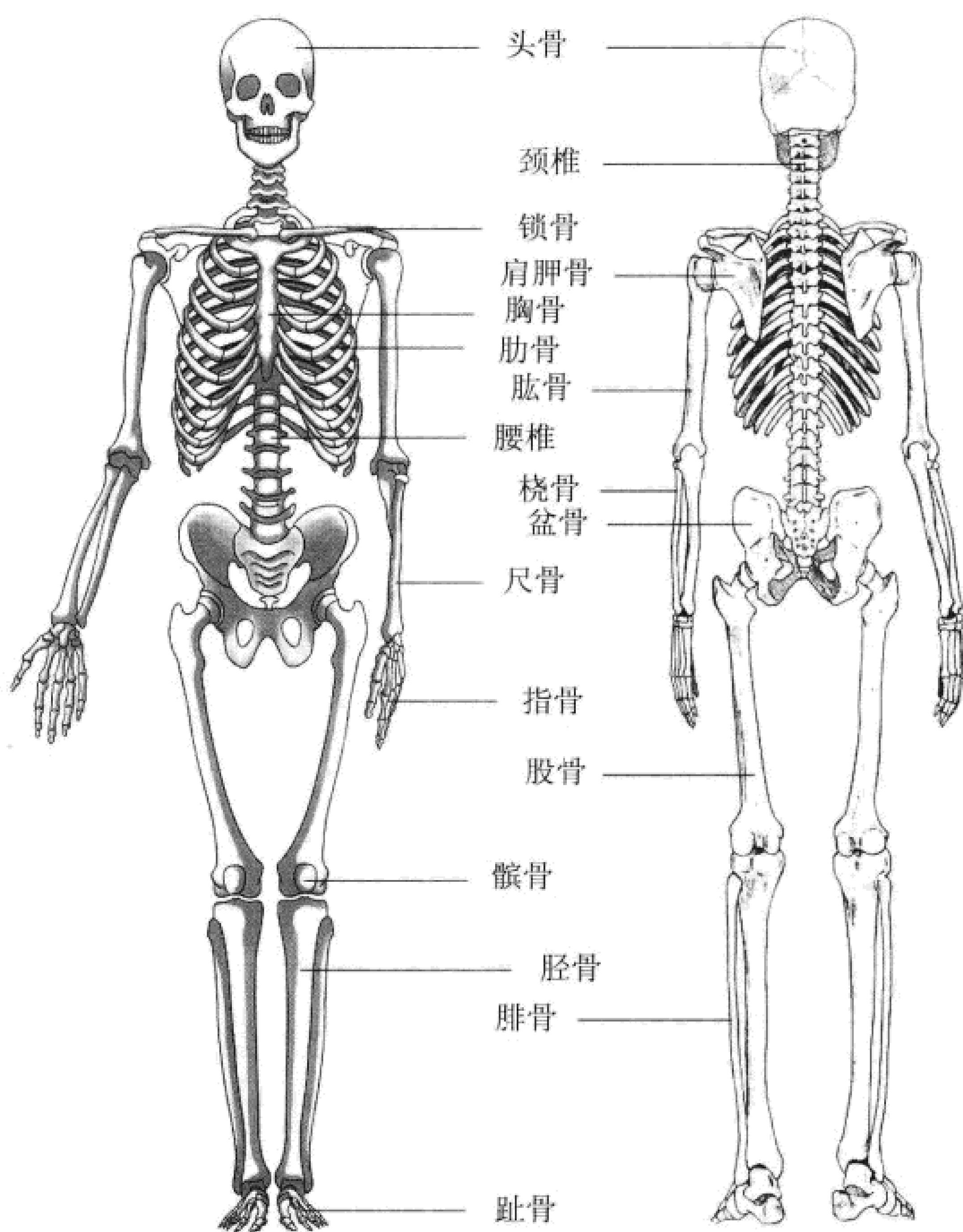




第一章　身体构造与运动的基本知识

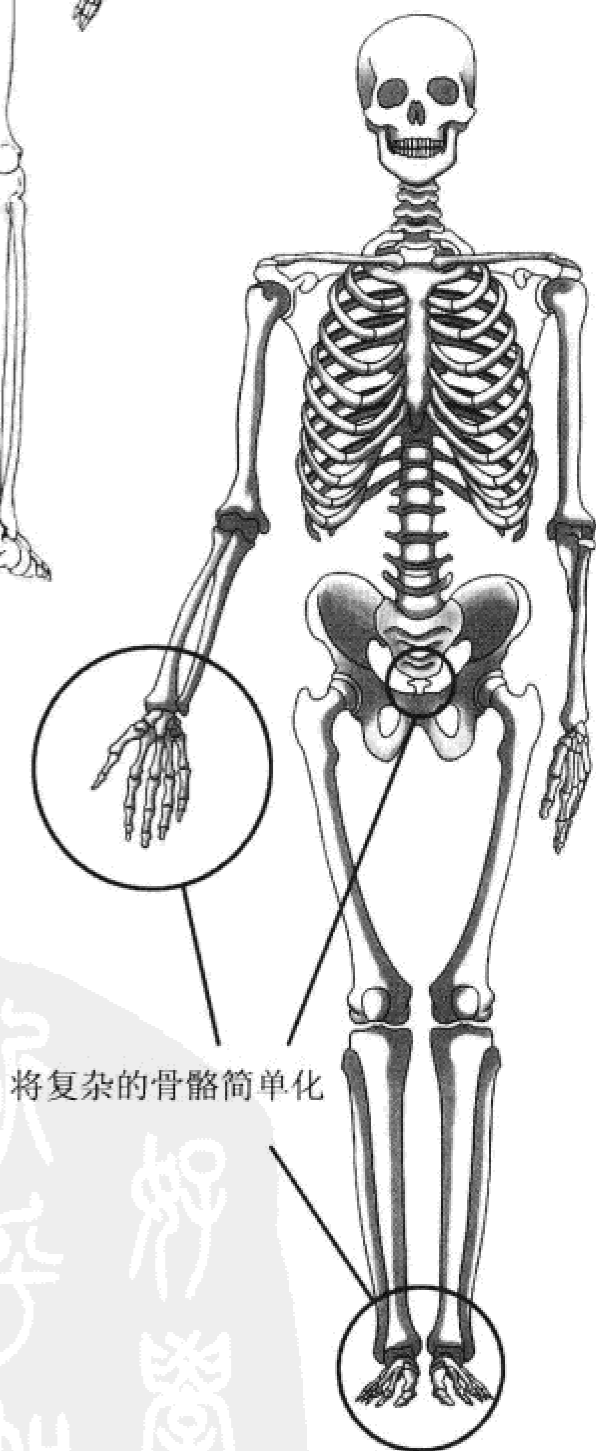
本章将学习关于人体的基本构造及运动的基本知识。只有掌握了这些知识点，才能在今后的漫画创作中绘制出正确的人物动作。

基本的骨骼结构



想要画出好看的合理的人物，就一定要对支撑人体的支架有所了解，下面我们将学习有关人体骨骼的知识。

人体骨骼非常之多，为了便于理解与记忆，可以省去不重要的骨骼，只需掌握人体主要的骨骼，即头骨、颈椎、锁骨等17处主要的骨骼，即对人体外观有一定影响的骨骼就可以了。

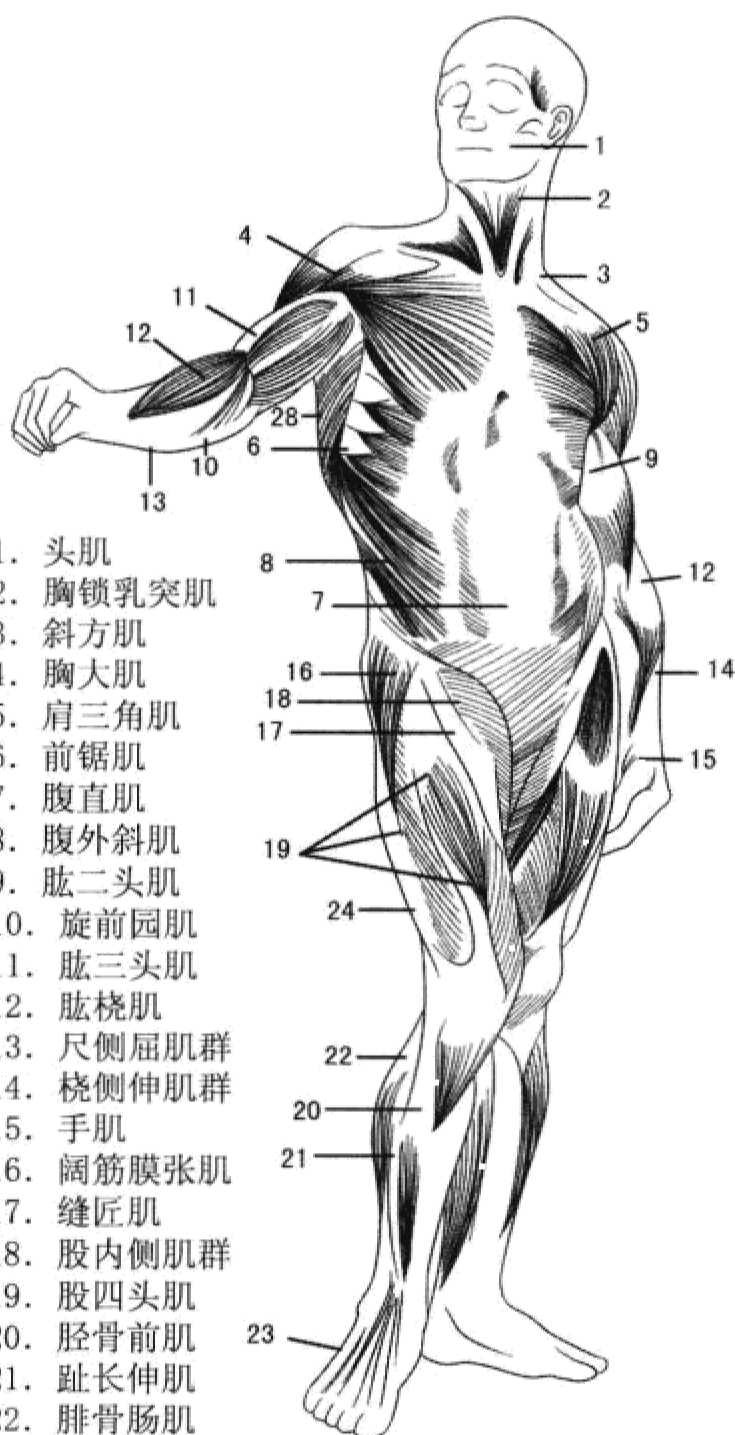


同样，我们也需要将一些细小的、复杂的骨骼进行系统的概括与总结，把它们看作是一个整体。

例如：手腕处有8块骨头，脚腕处有7块骨头，膝盖到脚腕之间有胫骨与腓骨两根长的骨头，前臂也有桡骨和尺骨两根长骨，但是我们将它们分别只看作是一根骨头就可以了。

甚至是像尾骨这种对于我们把握基本形体没有绝对意义的骨骼，都可以当做不存在。但是，我们说的不存在并不是指它真的不存在，当我们绘制一些诸如兽人、精灵等一些拟人化的角色时，就需要考虑尾骨的确切位置，因为这些特殊的角色往往都有漂亮的尾巴来作为身体的一部分，以加深人们对于角色的印象。例如，《阿凡达》当中的主角们，它们美丽的身体给我们留下了深刻的记忆。

基本的肌肉结构



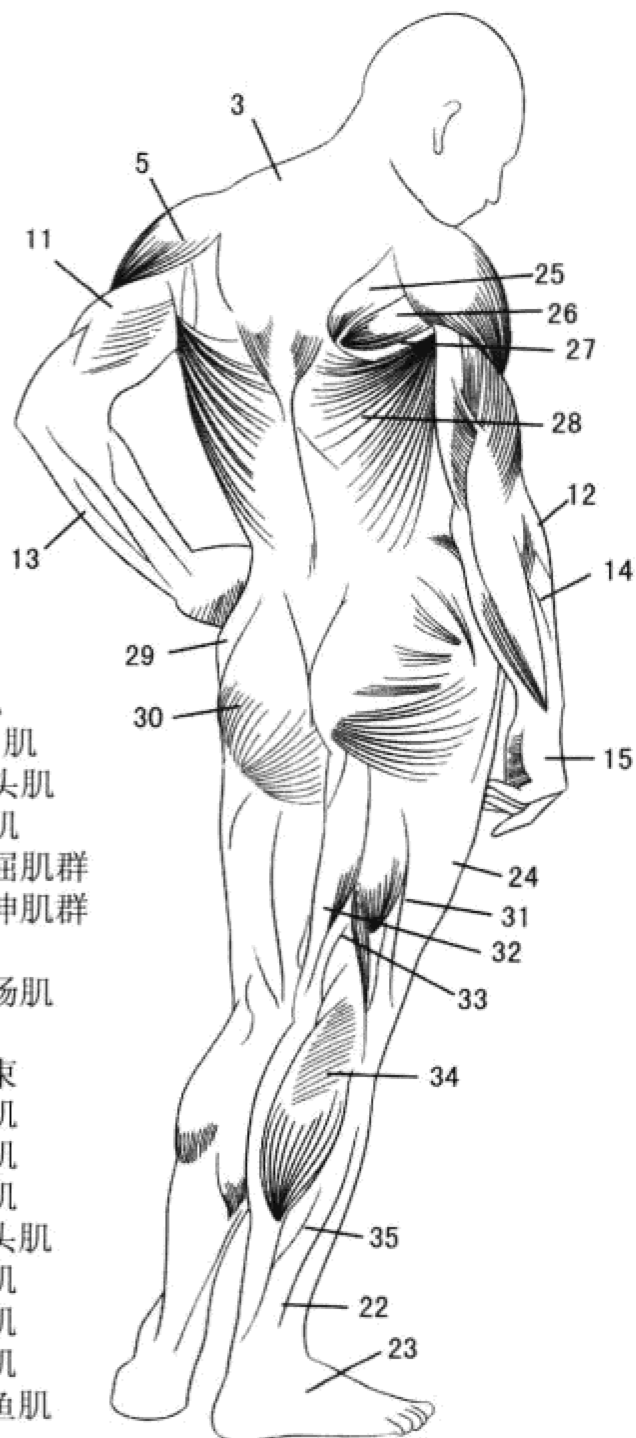
1. 头肌
2. 胸锁乳突肌
3. 斜方肌
4. 胸大肌
5. 肩三角肌
6. 前锯肌
7. 腹直肌
8. 腹外斜肌
9. 肱二头肌
10. 旋前园肌
11. 肱三头肌
12. 肱桡肌
13. 尺侧屈肌群
14. 桡侧伸肌群
15. 手肌
16. 阔筋膜张肌
17. 缝匠肌
18. 股内侧肌群
19. 股四头肌
20. 胫骨前肌
21. 趾长伸肌
22. 腓骨肠肌
23. 足肌
24. 髂胫束
28. 背阔肌

肌肉是表现人体轮廓的重要因素。肌肉的不同，将直接导致人物的形体、动态也会产生相应的变化。

绘制时，适当地表现一些肌肉，能够增加人物的体积感与身体线条的自然感，否则绘制出的人物就是平板的，甚至会给人以“像纸一样”的感觉。

人体形态的线条与身体肌肉的分布有着紧密联系，记清楚这些肌肉的名称、位置和大体形态，对于我们今后的创作与绘制合理准确的人体有着至关重要的作用，所以不可以大意。

一般来说，普通人的身体平时能够见到的体表肌肉其实并不多，只有在健美运动员或者是一些力量型的、经过刻意锻炼后产生明显肌肉形态的人物身上，才能看到很健硕的肌肉所带来的震撼。所以，基本上我们只要记住其中较为主要的、比较明显的、对人物身体外形有很大影响的肌肉就可以了。

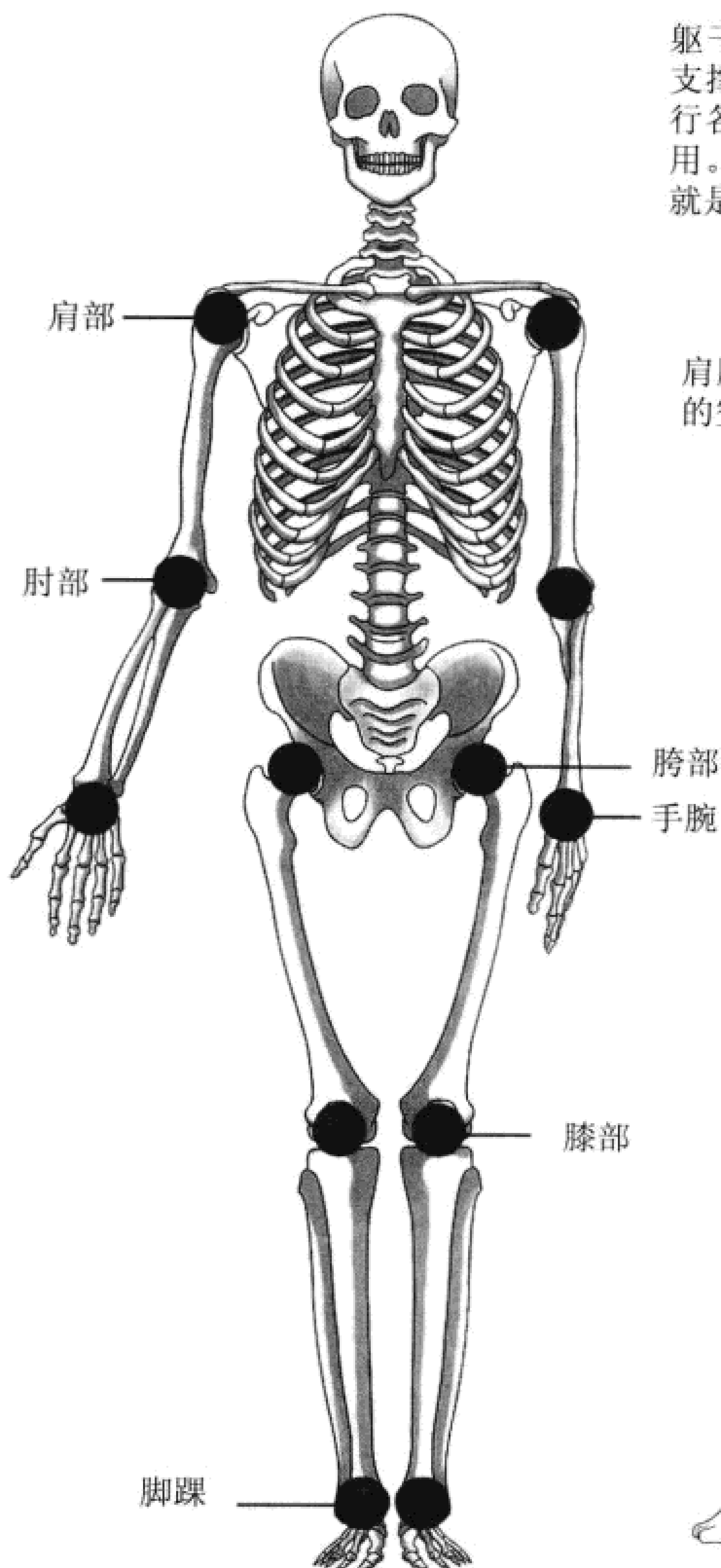


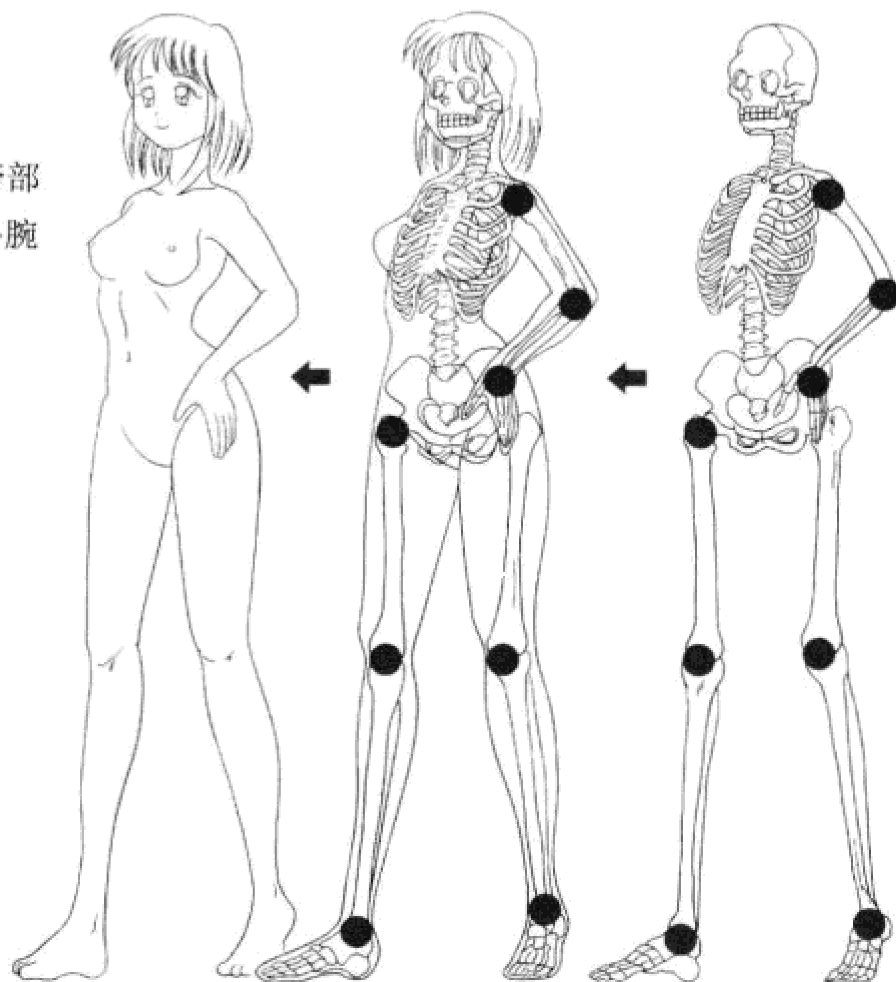
3. 斜方肌
5. 肩三角肌
11. 肱三头肌
12. 肱桡肌
13. 尺侧屈肌群
14. 桡侧伸肌群
15. 手肌
22. 腓骨肠肌
23. 足肌
24. 髂胫束
28. 背阔肌
29. 臀中肌
30. 臀大肌
31. 股二头肌
32. 半腱肌
33. 半膜肌
34. 腓肠肌
35. 比目鱼肌

基本的关节结构

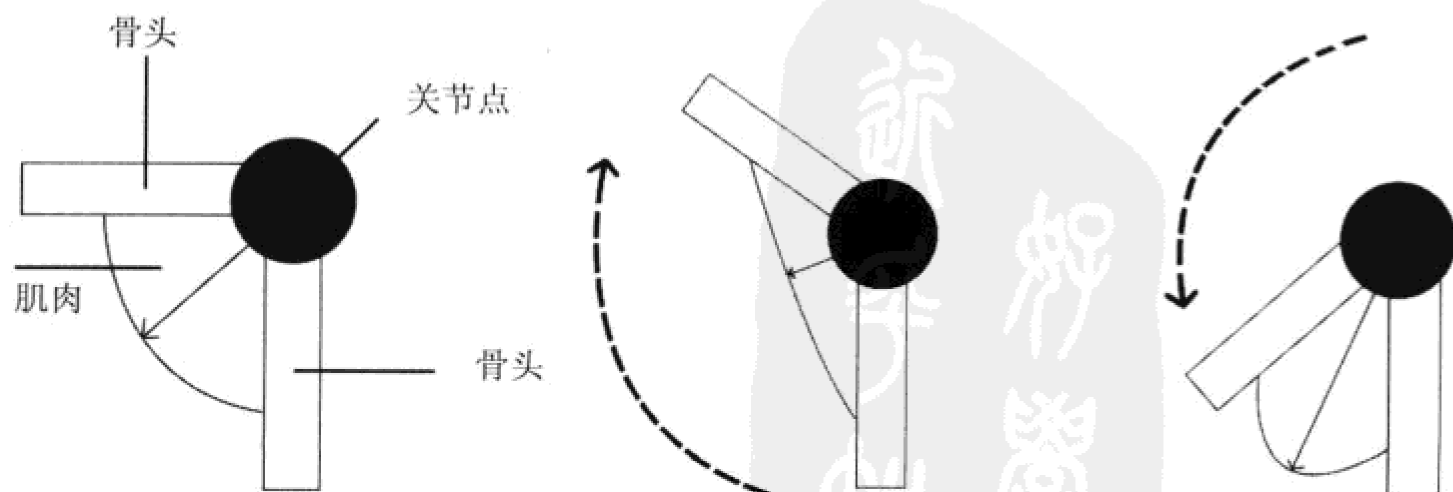
一个成年人的骨骼由206块骨头组成，分为颅骨、躯干、四肢三大部分。它们分布在全身的各个部位，支撑着身体，保护内部器官，同时和肌肉共同作用来进行各种运动，它们供肌肉附着和起着肌肉运动的杠杆作用。那么，靠什么使这个庞大的系统链接起来呢？答案就是关节。

这些在身体中较硬的地方，最为重要的关节分别是肩膀、肘部、膝部、脚踝及头部，而利用这些关节之间的空间关系，我们可以正确地绘制出人物的运动状态。





关节是人体重要的部位，多数关节通过肌肉的作用活动，附着在关节附近的肌肉受力产生收缩伸展。关节成为可动部分的连接点。



身体比例

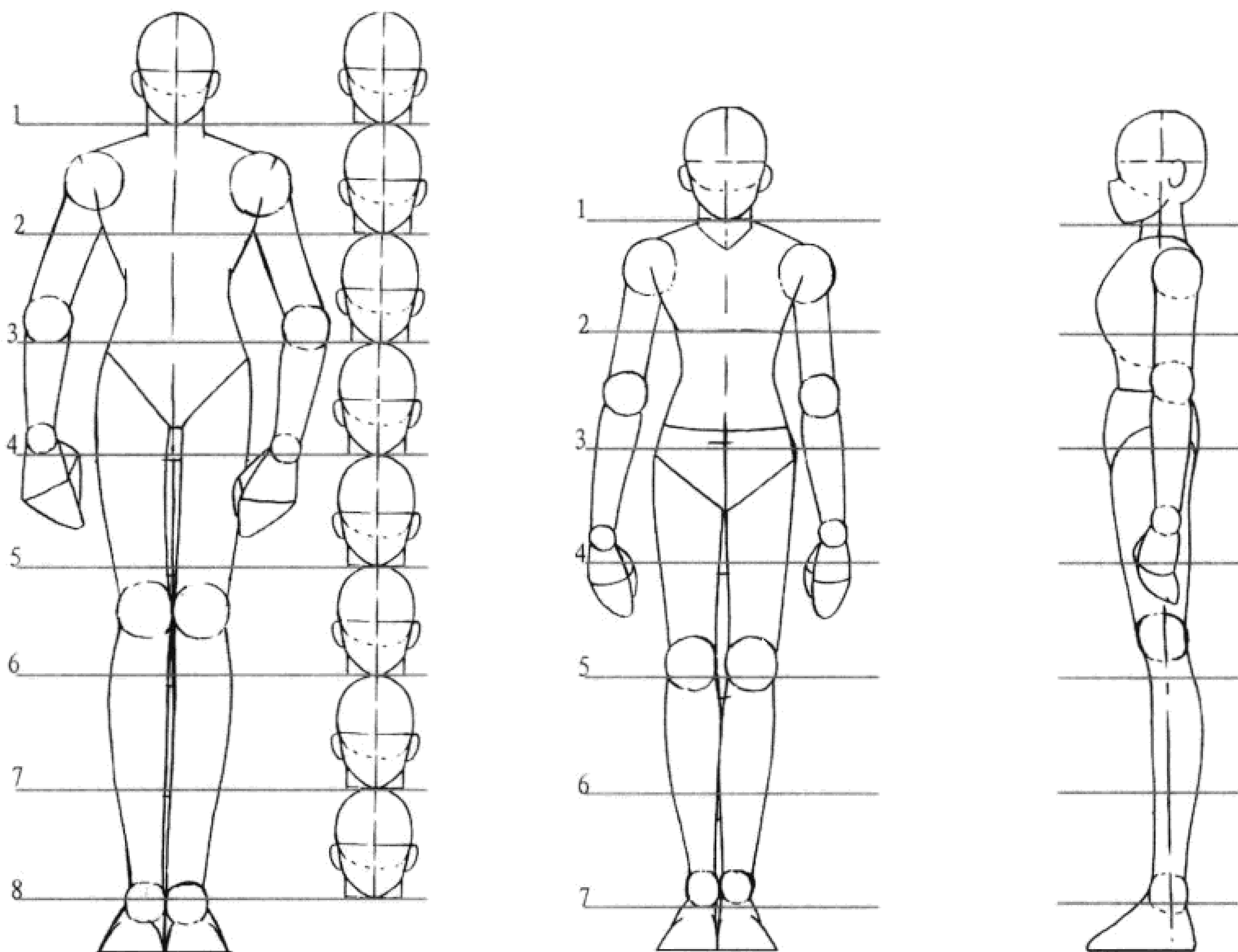
漫画角色虽然是以真人为基础进行变形而绘制出来的，但也不一定非要按照真人的比例来绘制。

所谓头身比是指，头顶到下巴间的长度与身体长度的比例。刚生下来的小孩子一般是4头身，随着年龄的增长，头身比例会有所增加。下面列举些一般人的平均身高比例。20岁～30岁的人物平均身高约为，

身高：男171cm，女159cm（欧美人+6cm）

头部长度：男24cm，女23cm，（欧美人-1cm）

头身比：男7.1头身，女6头身，（欧美人+0.6cm）



根据头身比例来把握人体的结构，真正的难点是处理等身的比例关系，如果在绘制的过程中头部过大或过小，手脚过长或过短，一旦跨越了这个限度，作品就会显得不伦不类。漫画中的角色确实存在着手脚长过于身体的比例，由于错角的现象，实际上却不是那么长。普遍认为欧美人物的头身比约为8：1，东方人的头身比例约为7：1，但并不一定拘泥于这个范围之内。

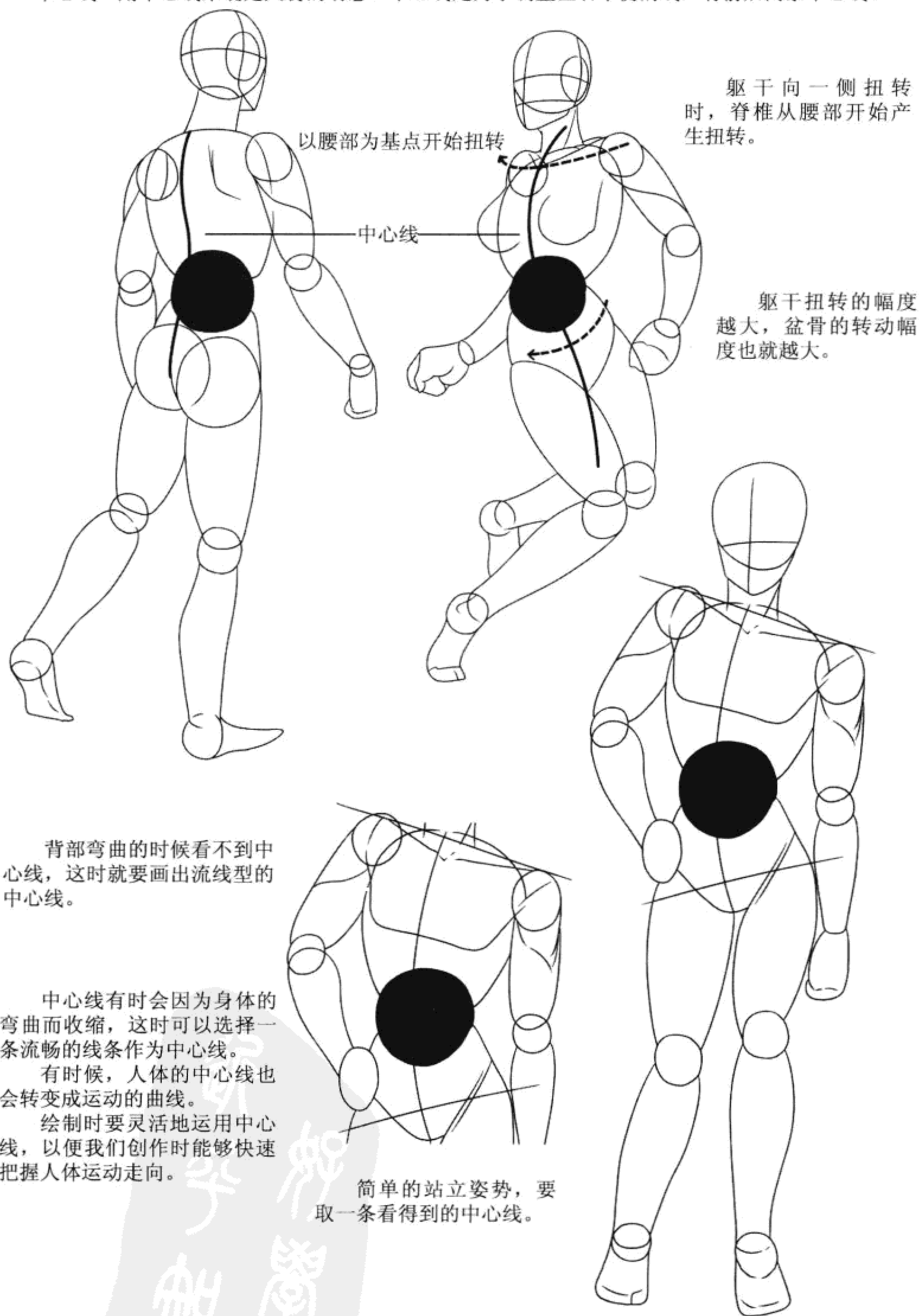
为了使漫画内容和人物表情变得丰富和有趣，会有头部巨大的角色出现，也会有把躯干刻意画细，身体显得特别修长的角色出现。

其实，现实社会中的人物腿部与身长的比例大约为4：3，腿部会显得长一些。如果将腿部画得短了，反而会破坏比例。比如4头身的西方人与3头身的东方人相比较，东方人的脚显得短了很多。

说到底，以自己想要的等身作为自己的风格就足够了。但也可以尝试不同的等身，或许会发现有更好的比例来适合我们的创作。

人体基本动态的绘制基础

中心线：用中心线来确定人物的动态。中心线是为了调整左右平衡的线，有前后两条中心线。



躯干向一侧扭转时，脊椎从腰部开始产生扭转。

躯干扭转的幅度越大，盆骨的转动幅度也就越大。

背部弯曲的时候看不到中心线，这时就要画出流线型的中心线。

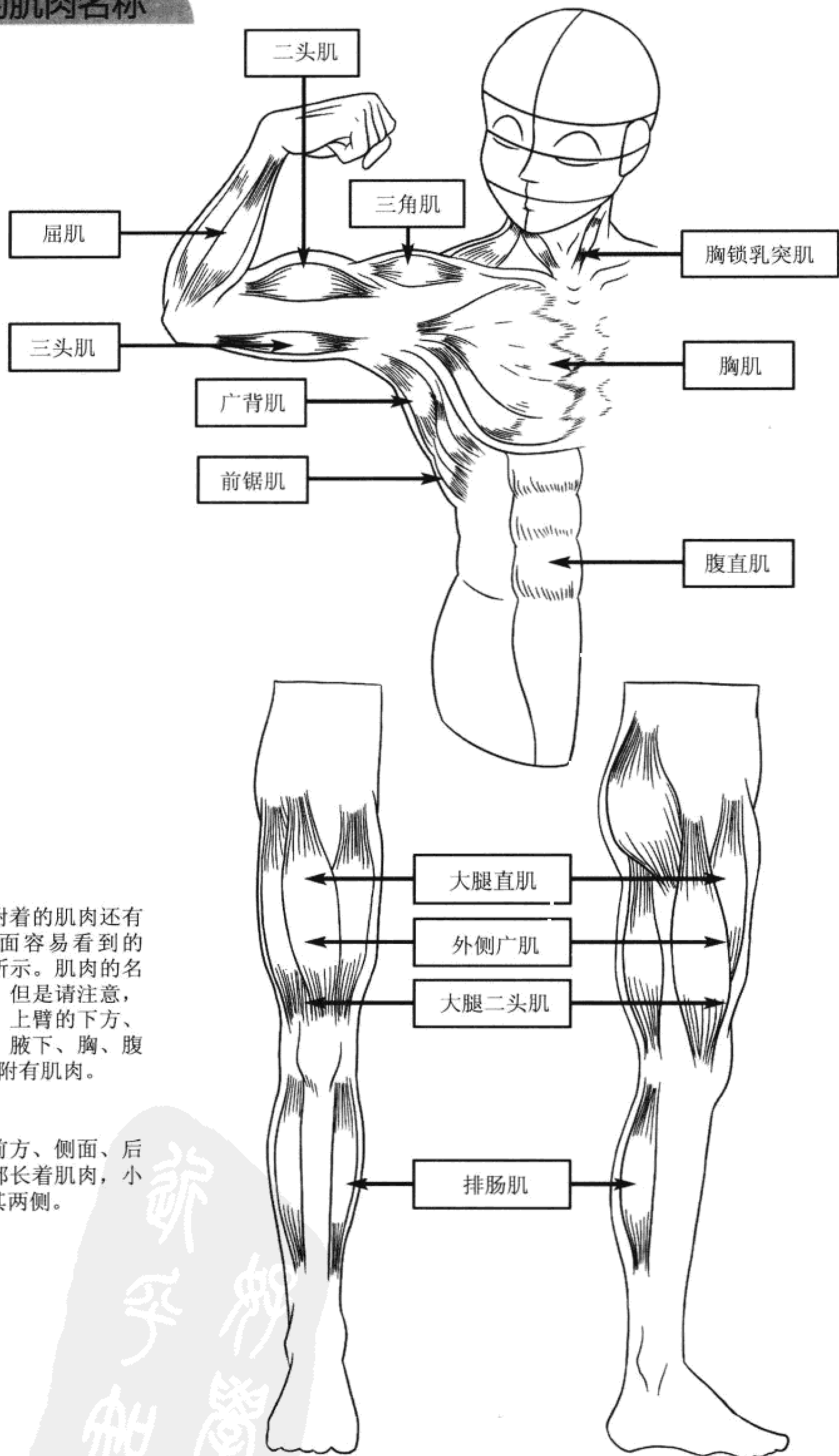
中心线有时会因为身体的弯曲而收缩，这时可以选择一条流畅的线条作为中心线。

有时候，人体的中心线也会转变成运动的曲线。

绘制时要灵活地运用中心线，以便我们创作时能够快速把握人体运动走向。

简单的站立姿势，要取一条看得到的中心线。

基本的肌肉名称



人体上附着的肌肉还有很多，从表面容易看到的肌肉如右图所示。肌肉的名称可以不记，但是请注意，脖、颈、肩、上臂的下方、从肘到手腕、腋下、胸、腹这9个地方都附有肌肉。

大腿的前方、侧面、后面三个方向都长着肌肉，小腿的肌肉在其两侧。

肌肉本身的力量

手臂的弯曲动作，使得肌肉产生收缩与伸展的变化，手臂的外轮廓线也随着动作产生相应的变化。

手臂抬起时，由于是身体自身给予的力量，所以此时前臂的肌肉受力，曲线突出明显，弧度增加；手臂弯曲时，我们发现手肘的关节明显突出。



在绘制女性时，线条要流畅自然，不要有过多的凹凸变化，以免角色看起来不够美型。



胳膊的肌肉通过变化而呈现出各自的不同形态。当手臂弯曲时，胳膊上的肌肉就会突起；当手臂伸直时，肌肉就会平缓下去。但一般情况下，女性的手臂轮廓细弱柔美，活动时不像男生那样有着明显的肌肉变化。

经过观察，我们可以发现，衣服的褶皱随着手臂及上半身躯干的运动也会产生相应的变化，与力的作用成正比，力量朝上，所以褶皱顺着身体结构向上延展，到达肩部时变得密集，这是由于此时肱二头肌与三角肌的收缩与脖颈处产生了挤压，使得空间变小的缘故。



第二章 常见的体育运动绘制范例

说到运动，我们首先会想到的是体育运动，在这类运动中，人物的全身都会被调动起来，或做伸展运动，或做跳跃运动等。所以，接下来我们将学习如何绘制常见的体育运动。

跑步


关键部位：
由于从斜上方看的缘故，被挡住的部分比较多，手和腿的位置关系要协调。
肩、上臂的肌肉、肘关节，像三座山。
腿的轮廓有褶皱表现。
另一侧大腿看不见了，只能看到膝盖以下的部分。

关键部位：

从正面看，跑动的人物的上肢与下肢做相反的动作，所以请注意上半身褶皱的方向。

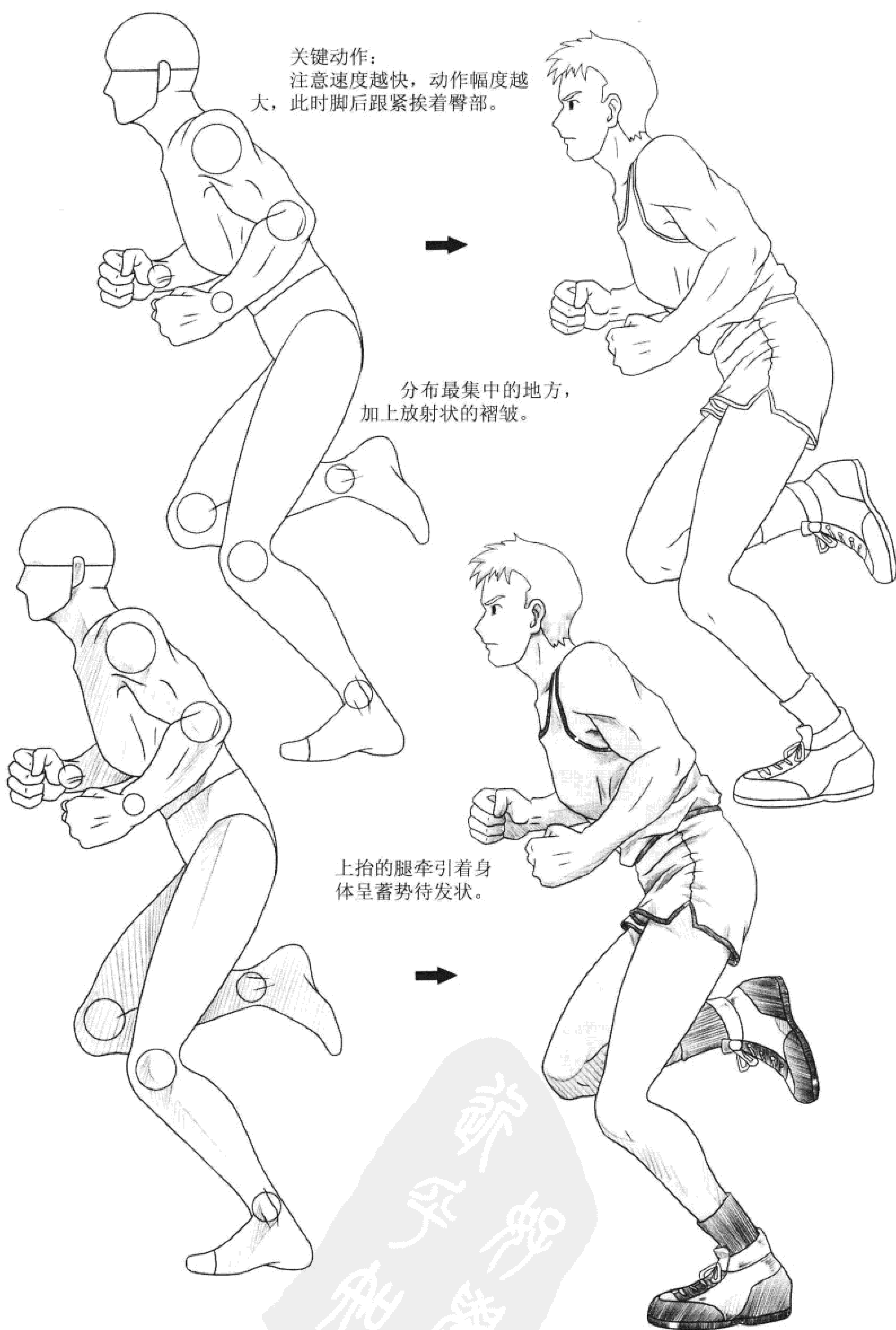
在肌肉的轮廓处画上褶皱，会显得自然。





重点：

迈向前方的那条腿的裤边，其曲线朝上弯曲，向后踢的腿的裤边曲线向下弯曲。


关键动作：
注意速度越快，动作幅度越大，此时脚后跟紧挨着臀部。
分布最集中的地方，加上放射状的褶皱。
上抬的腿牵引着身体呈蓄势待发状。

跳水

❶

用简单的线条将人物跳水的外轮廓线勾勒出来。

绘制时注意人物的动态结构变化。我们绘制的人物是一位跳水运动员，动作是跳水的一刹那，注意人物腿部与上半身形成了V字形。



注意表情的绘制



❷

确定五官的位置并大致勾勒出发型的轮廓。

绘制时注意人物手部的刻画，由于透视的原因，手部看起来比较大。

❸

进一步完善人物的五官与头发。

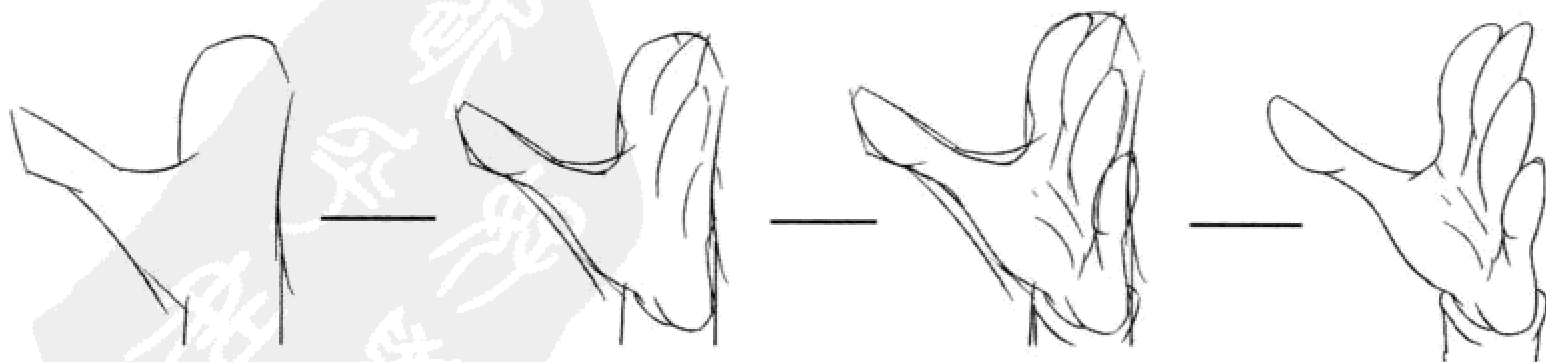
绘制时注意对人物手和脚的细致刻画，尤其注意不要多加或少画手指和脚趾，另外还要注意人物表情的把握。

❹

用橡皮等工具擦去多余的线条，使人物更清晰化。

绘制时着重对人物眼睛的刻画，尤其注意对明暗及整体画面效果的把握。

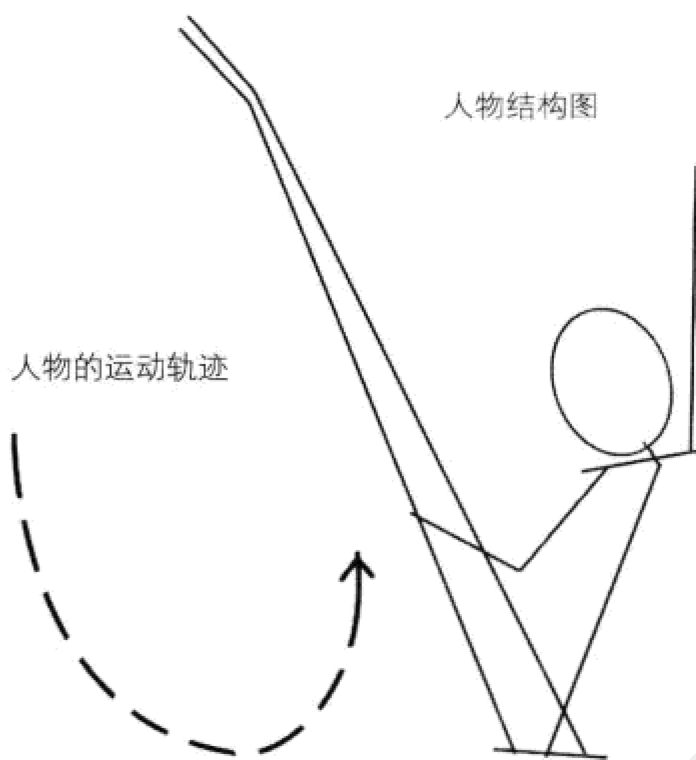
手部的绘制过程





表情的绘制





人物结构图

人物的运动轨迹

❺

为人物添加阴影效果，以加强人物的立体感与层次感。在基本调子的基础上对人物进行深入的刻画，突出头部和衣服褶皱的绘制，这样我们就可以看到最终画面的效果了。

带球助跑



❶

用简单的线条大致勾勒出人物的基本动态。

在绘制时可以借助轮廓线来确定头部、身体及四肢的基本位置。



❷

在人物草图的基础上，进一步为角色添加细节。明确人物的头部与身体四肢，并且确定五官的位置，使人物的整体形象清晰化。

在绘制时注意对人物身体及视角的把握，并注意人物的动态表情。

❸

对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画，对服饰和鞋子做更深入的绘制。

在绘制眼睛时，注意要将眼睛的内部结构画出来。绘制身体时，注意衣服是穿在身体上的，衣服的褶皱随着人物的动作而产生相应的变化，并注意对外形的把握。





❹

整体调整人物并添加细节部分，在绘制完成后，利用橡皮等工具擦去多余的线条，查看最后的效果。

绘制时注意对线条粗细、轻重的把握。



❺

为人物添加阴影效果，以加强人物的立体感与层次感。在基本调子的基础上对人物进行深入的刻画，突出头部和衣服褶皱的绘制，这样我们就可以看到最终画面的效果了。

在绘制时注意，调子要随着人物的结构而变化；在绘制人物五官和褶皱深的地方时可以画得略重一些，这样得到的画面效果会更好一些；最后要注意对整体效果的把握。

投篮

❶
快速地在纸上勾勒出人物的动态变化。
绘制时注意，人物的这个动作是投篮的一刹那，双手向前伸展抱着球，腿部做弯曲状。

❷
接着进一步完善人物的细节。
绘制时注意人物手部与鞋子的细节刻画。



❸
绘制时注意对线条粗细、轻重的把握。接着擦去多余的线条，使画面看起来清晰明确。



❹

给人物添加阴影效果。

绘制时注意，调子要随着人物的结构而变化；在绘制人物五官和褶皱较深的地方可以画得略重一些，这样得到的画面效果会更好。

带球跑动



❶

快速地将人物的基本动态及大体轮廓线勾勒出来。

绘制时注意把握人物倾斜状态下重心的位置。

另外注意肩膀线条与人物胯部的线条方向相反。

❷

接着进一步修正人物的造型，绘制时注意人物发型的绘制。篮球运动员在带球跑动的时候，头部面向前方，身体呈弓形，会向前或者左右倾斜，左腿向后抬起，增添了画面的动感。



❸

继续完善人物的造型。

确定五官的位置，并且为人物的衣服添加褶皱，绘制时注意褶皱会随着人物的动态而产生变化。由于人物处在运动的状态下，并且球衣一般比较肥大，所以绘制时注意衣服褶皱的数量较多。



❹

进一步给人物添加细节。细部刻画胸口处的字母图案及人物的鞋子，尤其注意鞋带的穿插与叠加关系。

绘制时注意对线条粗细、轻重的把握。

5

接下来，整体调整人物并添加细节部分，在绘制完成后，利用橡皮等工具擦去多余的线条，查看最后的效果。

6

为了加强人物的立体感与层次感，我们给人物添加阴影效果。

在绘制时注意，阴影要随着人物的结构而变化；在绘制人物五官和褶皱深的地方可以画得重一些，这样得到的画面效果会更好一些；最后要注意对整体效果的把握。



网球

❶

用较直的线条将人物的基本外轮廓线绘制出来，绘制时注意人物动态的基本结构。

人物跳起的同时挥动手中的球拍，由于透视的关系我们可以看到人物腰部的线条。





❷

接着确定人物五官的具体位置，明确人物上衣的基本造型。

❸

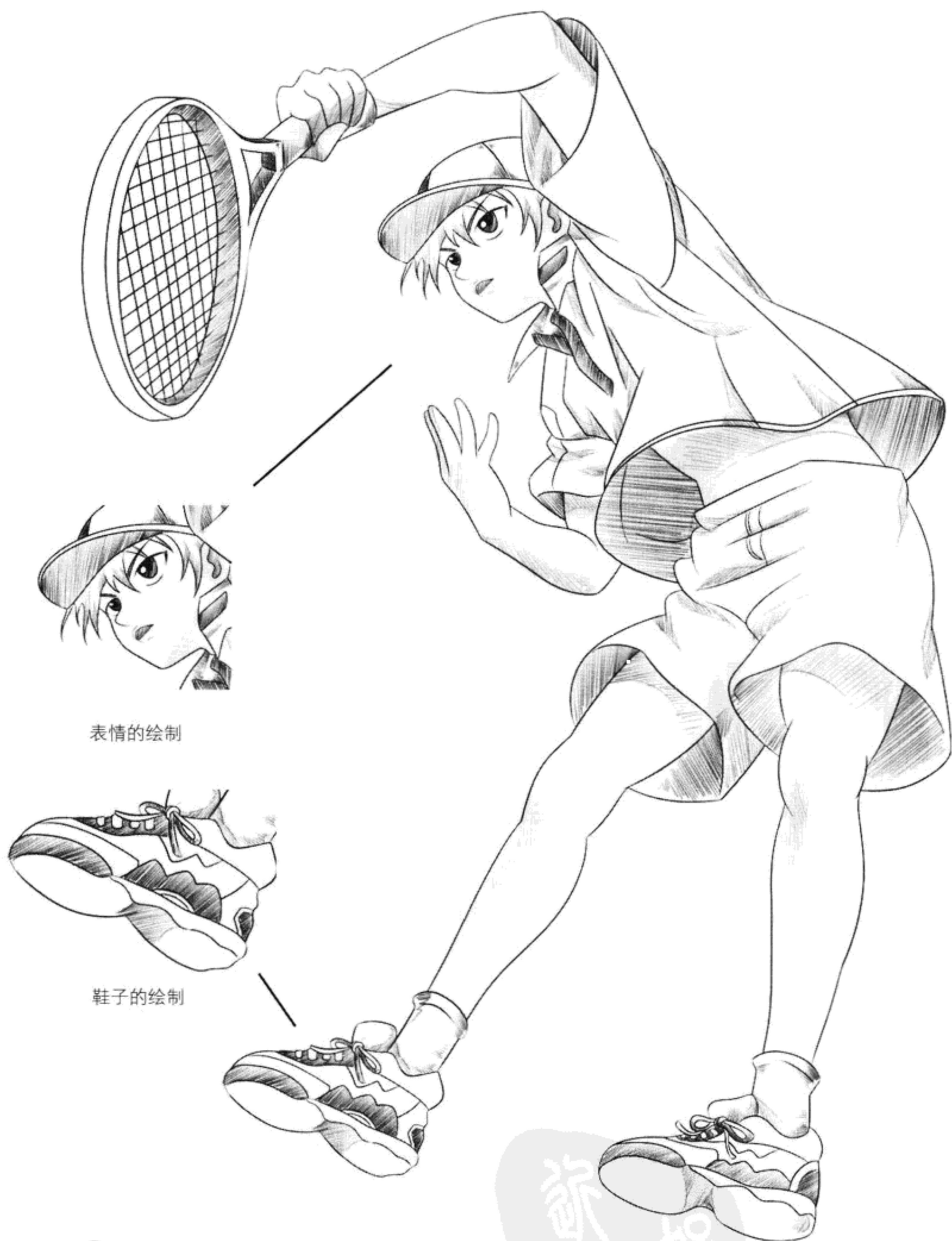
对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画，对服饰和鞋子做深入的绘制。

在绘制眼睛时，注意要将眼睛的内部结构画出来；绘制身体时，注意衣服是包裹在身体上的，衣服的褶皱随着人物的动作而产生相应的变化，并注意对外形的把握。

❹

接下来，整体调整人物并添加细节部分，在绘制完成后，利用橡皮等工具擦去多余的线条，查看最后的效果。





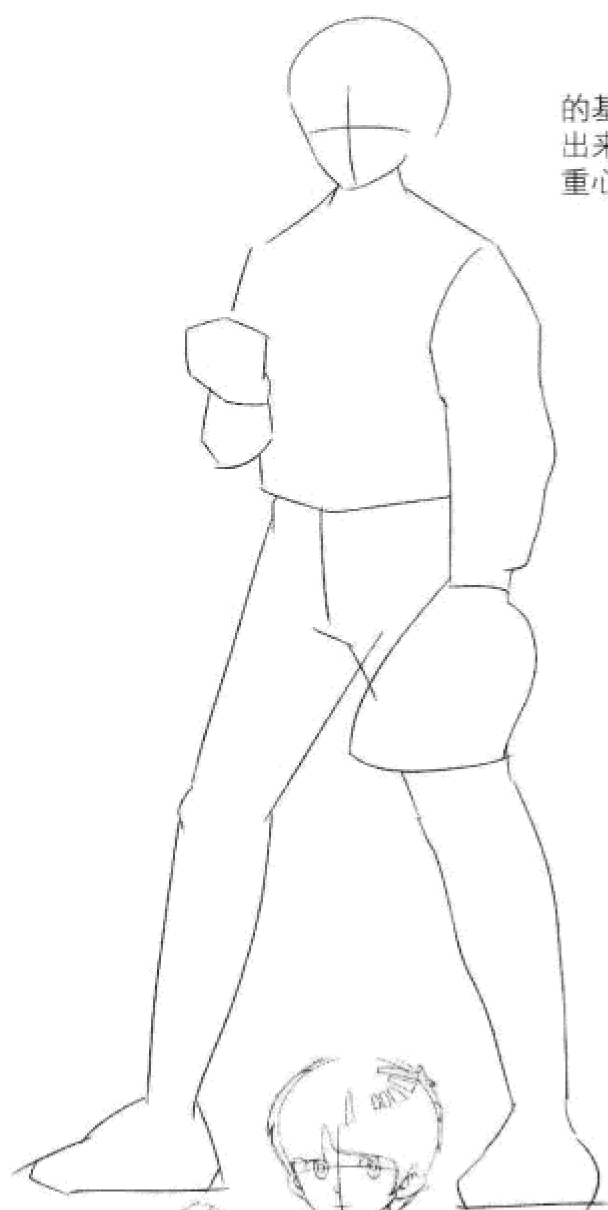
表情的绘制

鞋子的绘制

❺

为人物添加阴影效果，加强人物的立体感与层次感。在绘制时注意，阴影要随着人物的结构而变化；在绘制人物五官和褶皱深的地方时可以画得重一些，这样得到的画面效果会更好一些；最后要注意对整体效果的把握。

棒球



❶

用简单的线条将人物的基本动态与轮廓线绘制出来，绘制时注意人物的重心位于双腿之间。



❷

确定五官的位置并大致勾勒出其基本的外部轮廓，绘制出人物衣服的基本造型，右手抛球的动作与左手上的捕球手套互相呼应。



❸

对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画，对服饰和鞋子做深入的绘制。

在绘制眼睛时，注意要将眼睛的内部结构画出来；绘制身体时，注意衣服是穿在身体上的，衣服的褶皱随着人物的动作而产生相应的变化，并注意对外形的把握。



❹

整体调整人物并添加细节部分，在绘制完成后，利用橡皮等工具擦去多余的线条，查看最后的效果。

绘制时注意对线条粗细、轻重的把握。



五官的绘制

棒球手套的绘制

❺

添加阴影效果，以增加画面的层次感。

在绘制时注意，调子要随着人物的结构而变化；在绘制人物五官和褶皱深的地方时可以画得重一些，这样得到的画面效果会更好一些；最后要注意对整体效果的把握。

投球

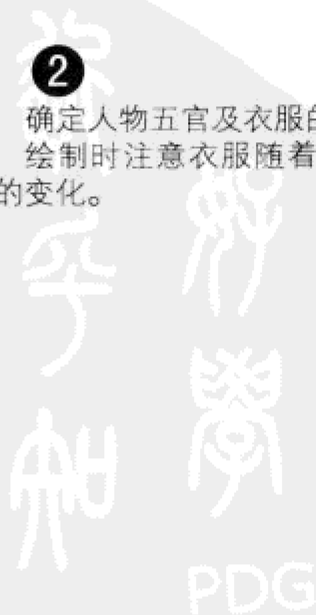


❶

用铅笔快速地勾勒出人物投球的动态及基本外轮廓线。

注意人物抬起左腿时，重心放在右腿上，另外肩膀线条与胯部线条呈反比的状态。





❷

确定人物五官及衣服的基本造型。

绘制时注意衣服随着人物动态而产生的变化。



❸

进一步完善人物的基本造型，添加细节以完善画面，尤其是对棒球手套的绘制。

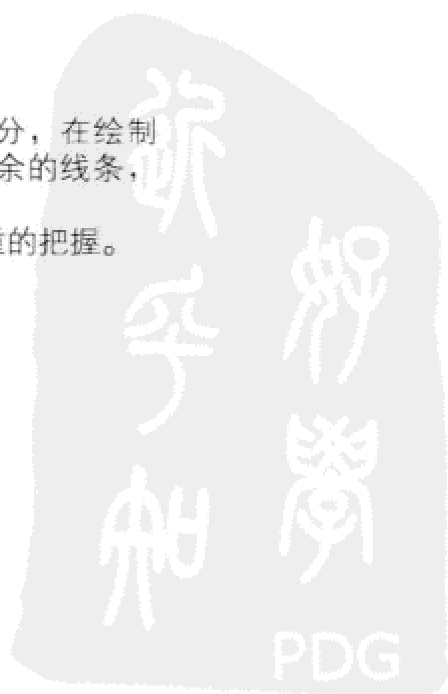
绘制时注意人物的面部表情，坚定的眼神和微抿着的嘴都能充分体现出人物个性坚强的一面。



❹

整体调整人物并添加细节部分，在绘制完成后，利用橡皮等工具擦去多余的线条，查看最后的效果。

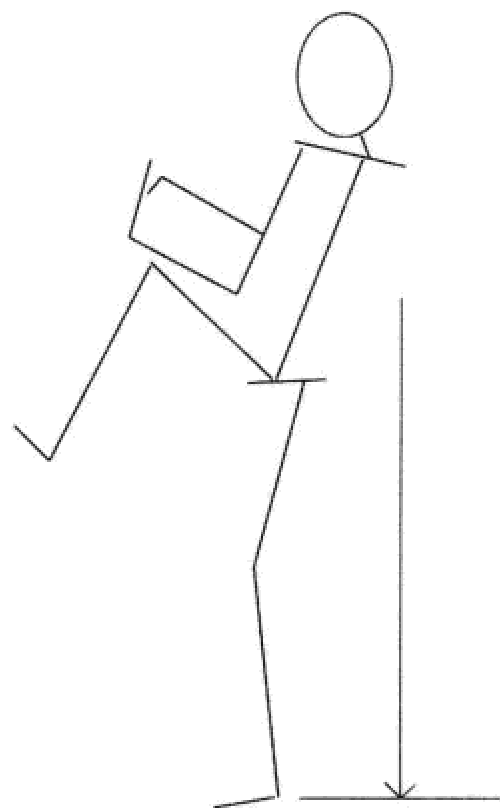
绘制时注意对线条粗细、轻重的把握。



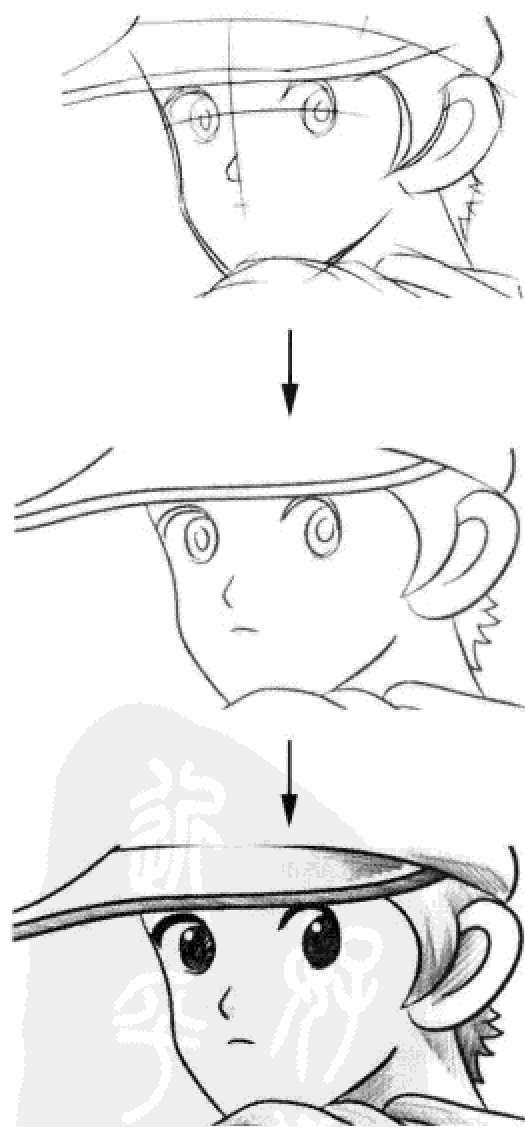
❺

为人物添加阴影效果。

在绘制时注意，调子要随着人物的结构而变化；在绘制人物五官和褶皱深的地方时可以画得重一些，这样得到的画面效果会更好一些；最后要注意对整体效果的把握。



注意人物的动态及重心。



表情的绘制，先确定五官的基本位置，然后用细致的线条进行描绘。

排球



❶

用简单的线条将人物托击排球的轮廓勾勒出来，绘制时注意人物的动态，人物半跪着，身体倾斜，并且注意排球的位置。



❷

在基本草稿的基础上，进一步为角色添加细节。明确人物头部、四肢，并且确定五官的位置，使人物的整体形象清晰化。

在绘制时注意对人物身体及视角的把握，并注意人物的动态表情。



❸

对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画，对服饰和鞋子做深入的绘制。

在绘制眼睛时，注意要将眼睛的内部结构画出来；绘制身体时，注意衣服是包裹在身体上的，衣服的褶皱随着人物的动作而产生相应的变化，并注意对外形的把握。



❹

整体调整人物并添加细节部分，在绘制完成后，利用橡皮等工具擦去多余的线条，查看最后的效果。

绘制时注意对线条粗细、轻重的把握。



❺

为了加强人物的立体感与层次感，给人物添加阴影效果。在基本调子的基础上对人物进行深入的刻画，突出头部和衣服褶皱的绘制，这样我们就可以看到最终画面的效果了。

在绘制时注意，调子要随着人物的结构而变化；在绘制人物五官和褶皱深的地方时可以画得略重一些，这样得到的画面效果会更好一些。

游泳



❶

将人物的基本动态及大致轮廓勾勒出来。

绘制时，我们要将人物的基本造型表现出来，首先人物的姿势是游泳，所以可想而知人物应该身穿紧身的泳衣，所以绘制外部轮廓时暂时不必考虑服装的影响。

❷

将人物的头发绘制出来，绘制的时候可以将头发看作是若干小组，这样才会使头发看起来更具体更形象，而且由于是在水中向前行进，所以头发会随着水波向后飘动。

❸

明确人物的五官，由于设定的场景是人物进行潜泳，也就是身体在水下，所以人物嘴巴紧闭着、鼻头耸动，呈现闭气的神态。

❹

完成最终的线稿，同时将人物眼睛部分的明暗关系绘制出来。

这时就可以看清楚人物进行潜泳时的姿势，双臂向后划水，两腿同时上下打水向前行进，而且应当尽量保持头部和躯干水平，由于近大远小的关系，所以人物左手和左臂看起来要比右手和右臂大很多。



头部阴影的绘制过程



5

为人物添加光影效果以增添画面的层次感。

在绘制人物的色调时，要注意颜色不要过重，否则会显得画面透不过气来，从而缺失在水中游泳的轻快感。

芭蕾



❶

芭蕾起源于意大利，兴盛于法国，最初是欧洲的一种群众自娱或广场表演的舞蹈，在发展进程中形成了严格的芭蕾舞规范和结构形式，其主要特点是女演员要穿上特制的足尖鞋立起脚尖起舞，这里选取的芭蕾动作是左脚脚尖点地的一种姿势。



❷

绘制出人物的发带及衣物的造型，绘制时注意发带位于耳后，而衣服则是贴身的，但不紧绷，适合于身体伸展。



❸

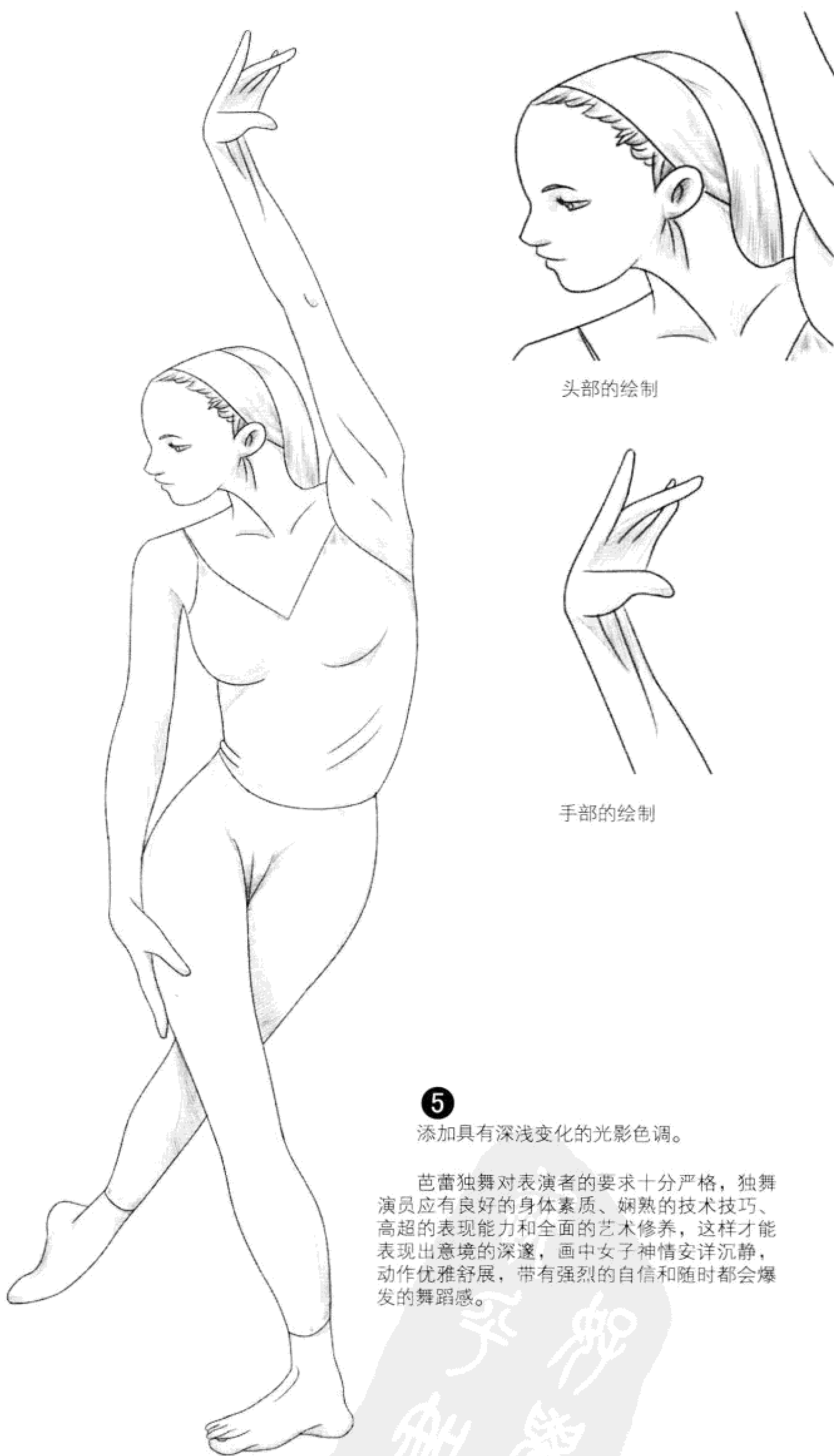
进一步完善画面，将人物的整体造型绘制出来，添加人物手部和脚部的细节。



❹

完成线稿的绘制。

由于传统的古典芭蕾艺术是构筑在外开、伸展、绷直的审美基础之上的，所以绘制芭蕾姿势的重点是人物身体必须十分舒展，给人以赏心悦目的感觉。



❺
添加具有深浅变化的光影色调。

芭蕾独舞对表演者的要求十分严格，独舞演员应有良好的身体素质、娴熟的技术技巧、高超的表现能力和全面的艺术修养，这样才能表现出意境的深邃，画中女子神情安详沉静，动作优雅舒展，带有强烈的自信和随时都会爆发的舞蹈感。

双人芭蕾



❶

芭蕾舞的双人结构形式，女生在前，男生在后，绘制轮廓时要分区出男生和女生的部分，同时注意两者之间的透视关系。



❷

在此基础上将人物的动作特点绘制出来。

之前已经说过芭蕾舞最重要的一个特征就是女演员表演时以脚尖点地，故又称脚尖舞，这里选取的一个动作就是女生左脚尖点地，右脚向一侧伸展，男生在后托起女生手臂。



❸

进一步深入细致地刻画人物的细节，尤其是五官面部表情和服装结构的绘制。



❹

利用橡皮等工具擦去多余的线条，完成线稿。

可以看到，女生身着古典式芭蕾舞衣，裙子的长度不超过膝盖，是短式无袖的，而男生则是短式长袖的芭蕾舞衣，脚上都是特制的芭蕾舞鞋。

❺
绘制具有层次感的光影效果。

芭蕾舞是根据现实生活中人物的心理活动和流露表情的习惯特点，经过提炼和艺术加工，用不同的舞蹈形式加以概括并表现出喜怒哀乐等内心情感变化。除了与动作相协调的面部表情外，还有节奏的动作、姿态、手势和造型，亦可产生富有艺术感染力的舞蹈表情。画面中的人物通过相互配合的动作与表情表现了男女之间相互爱慕的欢喜和怜惜之情。



冲浪

冲浪是以海浪为动力，利用自身的高超技巧和平衡能力来搏击海浪的一项运动。



❶

这里绘制的是人物站立在冲浪板上进行冲浪运动的场景。



❷

大胆地利用线条描绘出人物的轮廓线并确定五官位置。

由于绘制的人物是处于侧面位置的，所以五官相对于正面标准十字线的使用，要稍微加以变形。



❸

将人物各部分线稿都大致确定下来，人物身着短袖短裤，这是夏季的标志性穿着，也是非常适合冲浪时穿着的服装。



❹

添加短裤上的花纹，并绘制人物眼睛的黑白明暗效果，这里有一个细节，就是系在人物左脚踝上的细绳，这是一种安全性的装置，因为冲浪是相当惊险的一项运动。脚踏冲浪板，出没在惊涛骇浪之中，即使熟悉水性，具有高超技巧的人，也难免发生危险，所以必须采取保护措施。



❺

绘制人物的光影效果和服装、头发的色调，虽然面部处于背光的阴影区，但眼睛中的高光仍然是最亮的部位。

画面中采用略带仰视的角度，使得原本平凡的情景变得十分生动，加之人物的姿势很特别，双手握拳向前冲的动作充满活力，使得观者也深受感染。

滑板





❷

在十字基准线的基础上将五官的位置及基本的造型结构绘制出来。

❶

滑板项目可谓是极限运动历史的鼻祖，许多的极限运动项目均由滑板项目延伸而来。滑板的技巧主要包括：在滑杆上、在U台上和带板起跳，这里绘制的就是带板起跳这一动作。





❹

完善所有的线稿细节。

从整体不难看出，人物是带有男孩子性格的女生，短短的头发随风飘散，挑战运动极限的姿势充满自信。

❸

在前一步的基础上为人物添加细节部分，尤其是五官、衣服和滑板的细节。

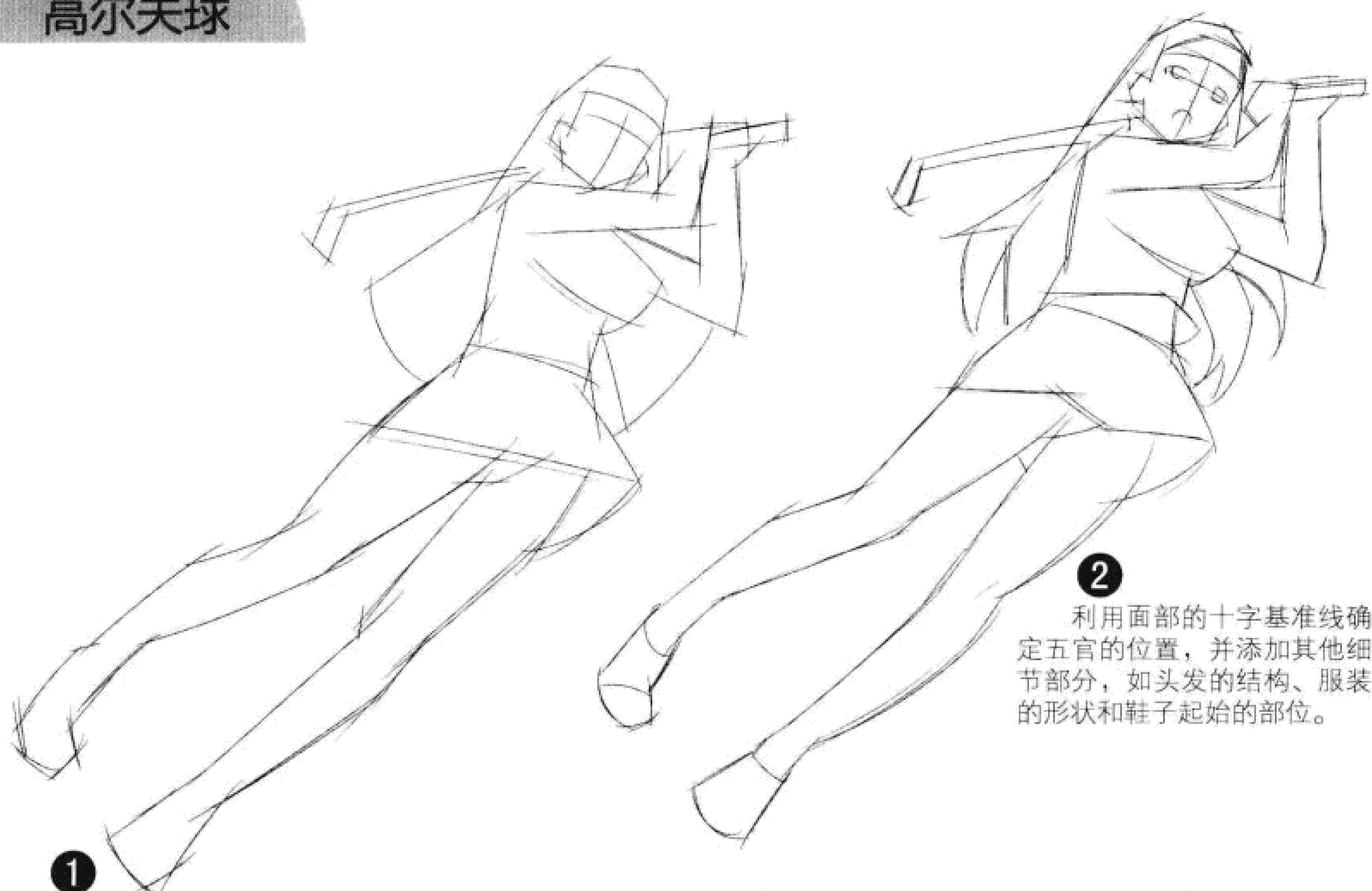
由于滑板运动带有一定的危险性，所以在滑行时应戴上护肘、护腕、护膝、头盔等护具来进行自我保护，这里也绘制出了这些护具的大致形状。

❺

因为人物服装褶皱和护具的关系，光影的绘制也较为复杂，首先是上衣的褶皱，由于跳起后下落的动作所产生的惯性，使得上衣向上飘起产生褶皱，需要根据褶皱的纹理绘制光影；另外，护具的佩戴也会在身体上留下投影，如护膝的部分。



高尔夫球



❷
利用面部的十字基准线确定五官的位置，并添加其他细节部分，如头发的结构、服装的形状和鞋子起始的部位。

❶
高尔夫，俗称小白球，是一种个人或团体球员以不同的高尔夫球杆将一颗小球打进果岭洞内的室外体育运动。打高尔夫球是一项具有特殊魅力的运动，它是人们在天然优雅的自然的绿色环境中，锻炼身体，陶冶情操，提高技巧的活动。这里绘制的就是一名女性打高尔夫球的场景。



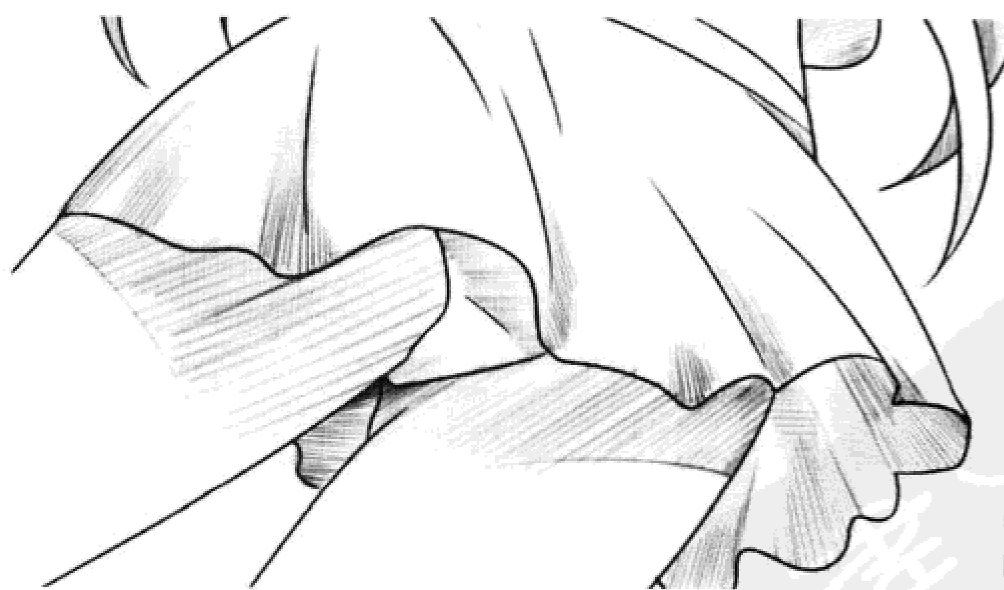
❹
完成线稿的绘制。
从线稿服装上来说，由于高尔夫对礼仪有严格要求，表现在服装上就是要求服装款式端庄大方，舒适而适宜身体动作，并不追求品牌、质地和剪裁，无论是普通的棉服T恤，还是精致的专业服，只要舒适大方即可，这里采用了短袖和短裙的组合，搭配发带，简单且不失女性的妩媚。

❸
进一步深入细致地刻画角色，以完善画面效果，绘制时尤其注意人物服饰的造型设计及特点。

5

在浅色光影的基础上添加固有色和固有色特有的光影，所谓固有色，就是指头发、服装、鞋子、手套和其他道具的本身的颜色。

高尔夫的握杆和站姿都有一定的要求，两手握杆的时候，要联结在一起形成一体，右手的小指头在左手指和中指之间的夹缝里，左手的大拇指正好平稳地被藏在右掌拇指下的窝里；而站姿则要求右脚方方正正地抵着假想中与弹道平行的一条线呈90°，左脚向外开1/4，双脚分开与肩同宽，双脚向内拢一些，双臂和关节尽量向身体靠紧，双脚向内指。



随风扬起的裙摆，在绘制光影效果时需要注意其褶皱的细节和受光面、背光面的不同。

自行车赛





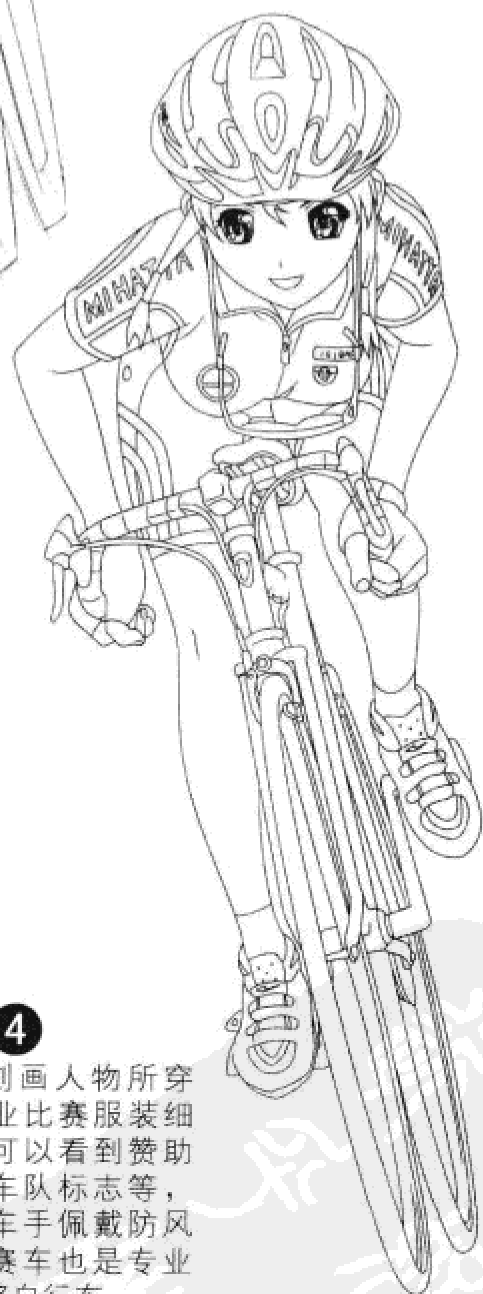
❷

将人物和自行车的轮廓描绘出来，绘制时注意自行车的基本造型及人物动作的表现。

❶

公路自行车赛是一项挑战速度与耐力的运动，沿途的环境和风景都十分秀丽，也给这项异常艰苦的运动带来了温馨和惬意，这里绘制的就是公路自行车赛的场景。



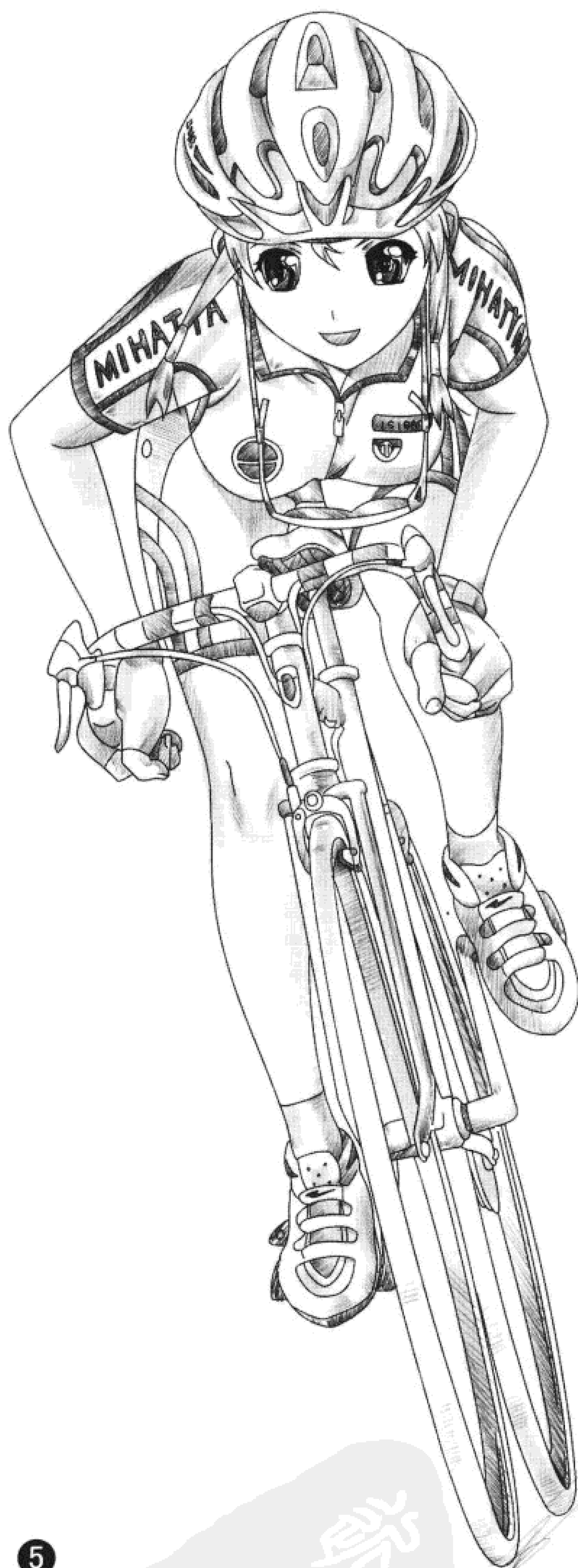


❸

绘制人物五官形状，将人物头上所带的头盔结构画出来，圆形流水线造型的头盔可以最大限度减少阻力。

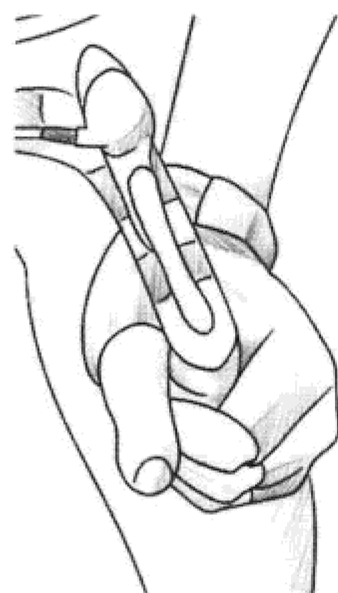
❹

刻画人物所穿的专业比赛服装细节，可以看到赞助商和车队标志等，同时车手佩戴防风镜，赛车也是专业的公路自行车。





使用光影表现头盔上凹凸不平的结构。



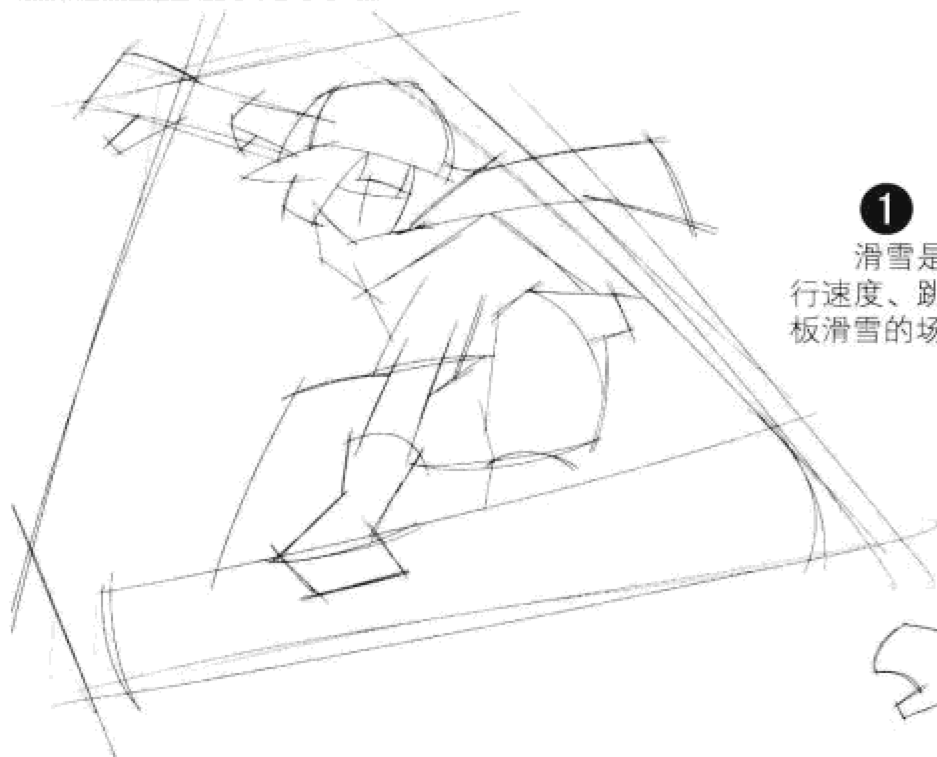
正确掌握手与车把之间的关系。

5

初步添加阴影，绘制时注意不用太过于小心，只要大体将人物的明暗标明即可，为之后的绘制做铺垫。

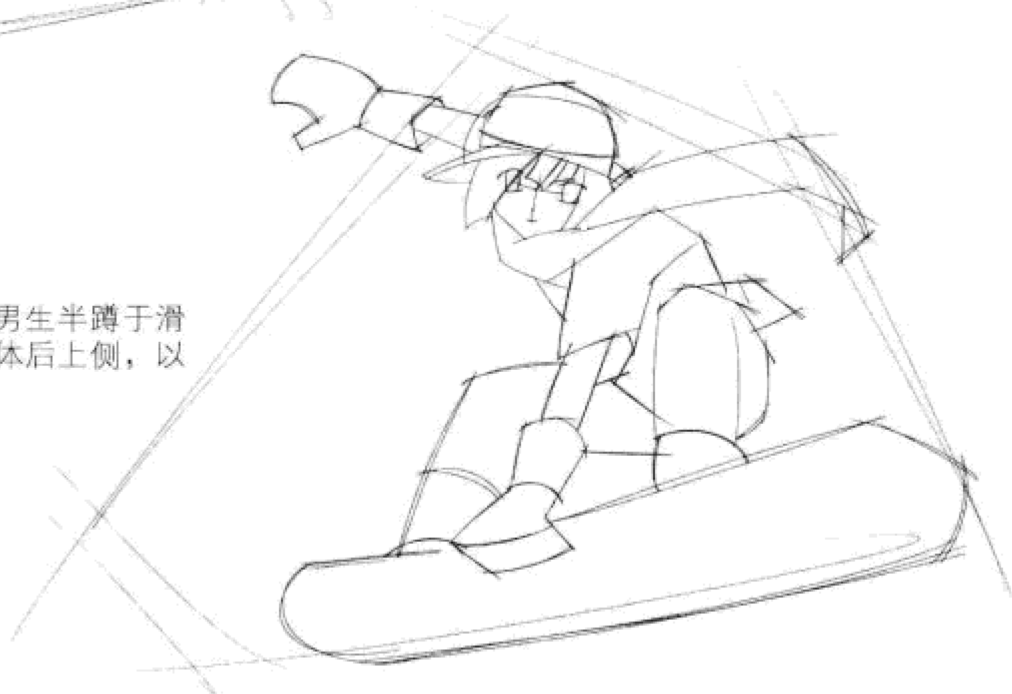
车手所使用的公路自行车是用来在平滑公路路面上使用的车种，由于平滑路面阻力较小，其设计更大考量高速，往往使用可减低风阻的下弯把手，较窄的高气压低阻力外胎，挡位较高，且轮径比一般的登山越野车都大，由于车架和配件不像山地车一样需要加强，所以往往重量较轻，在公路上骑行时效率很高。由于车架无需加强又往往采用简单高效的菱形设计，所以也称其为最优美的自行车。

单板滑雪



❶

滑雪是运动员把滑雪板装在靴底上在雪地上进行速度、跳跃和滑降的竞赛运动，这里绘制的是单板滑雪的场景。



❷

绘制出清晰的轮廓，可以看出是一位男生半蹲于滑雪板上，左手抓住滑雪板边缘，右手在身体后上侧，以控制动作的平衡。



❸

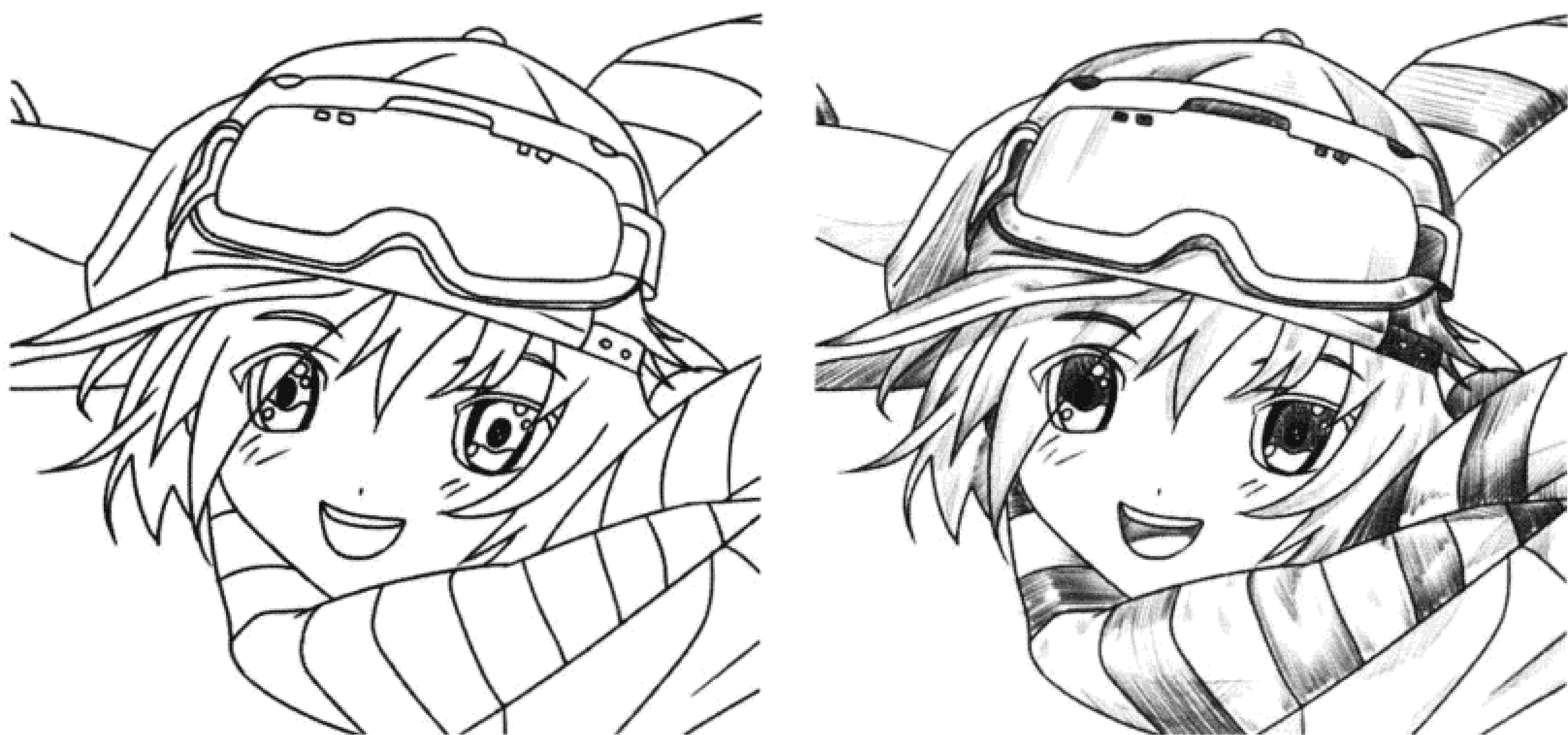
进一步深入细致地刻画人物，尤其是五官的绘制，确定五官位置和大致形状，并添加手套的形状和鞋子的细节。



❹

继续添加细节完成线稿的绘制，除了人物的面部和服装的部分，此时最为显眼的细节就是滑雪板底部的图案形状及围脖的造型。

滑雪装以实用为上，应以保暖、防风雪、舒适合身、不妨碍行动及尽量减少风的阻力为原则，这里绘制了厚实的裤装、手套、围脖和帽子，但上衣却只画了短袖衫，这也是出于动漫场景表现的需要，在实际中很少见。



头部阴影的绘制过程

❺
绘制阴影，增加人物的层次感与立体感，使人物看起来更加活泼生动。使用不同深浅的色调绘制不同的部分，其中眼球、手套和围巾是色调最重的部分，而能够反光和透光的护目镜则不需要添加暗部。

高山滑雪

❶
高山滑雪时人们呈站立姿态，手持滑雪杖，脚踏滑雪板，绘制草稿时就要把滑雪板和滑雪杖的形状画出来。





❷
绘制人物的细节，注意人物身体的平衡，高山滑雪运动要求雪板的间距与肩宽相同，身体微微下蹲，需要转弯时，身体重心偏向一侧。



❸
整体调整人物并添加细节部分，绘制完成后，利用橡皮等工具擦去多余的线条，查看最后的效果。

绘制时注意对线条粗细、轻重的把握。



❹
绘制人物的阴影效果，注意腰部、肘部和膝盖处服装褶皱的绘制。

高山滑雪运动将速度与技巧完美地结合在一起，运动员在滑行过程中左右盘旋，将力量、速度与优雅融于一体，粗犷中不失儒雅。

冰球



❶

冰球也被称为“冰上曲棍球”，运动员穿着冰球鞋，手拿冰球杆滑行拼抢击球，并用冰球杆将球击入对方球门，以多者为胜。

首先勾勒出人物手持冰球杆，微微屈膝下蹲的姿势。

❷

逐一添加画面的细节部分，包括冰球运动员所用到的器具，如冰球鞋、冰球刀、护具和冰球杆等。

❸

擦去多余的线条，完成线稿的绘制，从最终线稿中可以看出，人物所佩戴的护具包括头盔、面罩、手套等全身装备，用以防止在紧张激烈的对抗中受伤，冰球鞋则为高腰型，被遮盖在裤腿下面。



❹
使用不同深浅的色调绘制阴影，增加人物的层次感与立体感，注意表现服装、头盔、冰球鞋、冰球刀和冰球杆这些不同材质的物体的光影。

冰球运动是滑冰技艺和曲棍球技艺的结合，是对抗性较强的集体冰上运动项目之一，也是世界上最令人兴奋、速度最快的集体运动之一，这项运动集技术、平衡能力和体力于一身，是一种高速而充满碰撞的项目，同时也是一项极富竞争性的游戏，运动员常常使用他们的身体和球杆来阻挡对手向前推进。

马术



❶

马术比赛需要骑师和马匹配合默契，它考验的是马匹技巧、速度、耐力和跨越障碍的能力，所以骑师和马匹的绘制都很重要，在勾勒轮廓时要把握好两者之间的姿势、比例和特征。



❷

分别绘制出骑师的服装和马匹的装备，其中，骑师的基本服装包括马裤、马靴、骑士服、马术帽和手套，马匹的装备包括马鞍、马勒和衔铁，这些是帮助骑手保持平衡，以及与马匹沟通的道具。



❸

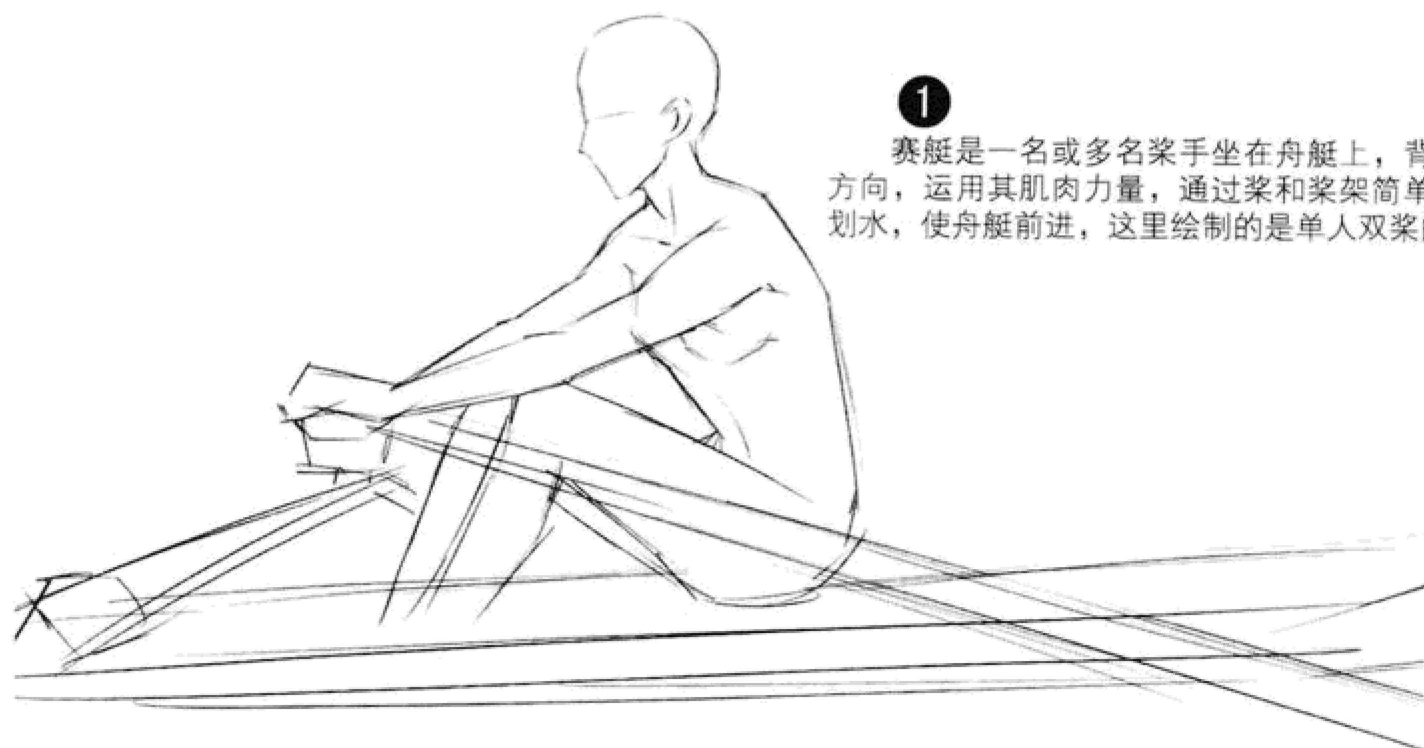
利用橡皮等工具擦去多余的线条，查看最后的效果。
绘制时注意细节部分的刻画，如马匹的尾巴、马蹄等部位。

4

绘制阴影，在深入刻画人物阴影的同时也要注意马匹的光影效果，由于这里绘制的是一匹白色的马，所以重点是将其马蹄、马尾和马缰等深色部分绘制出来。

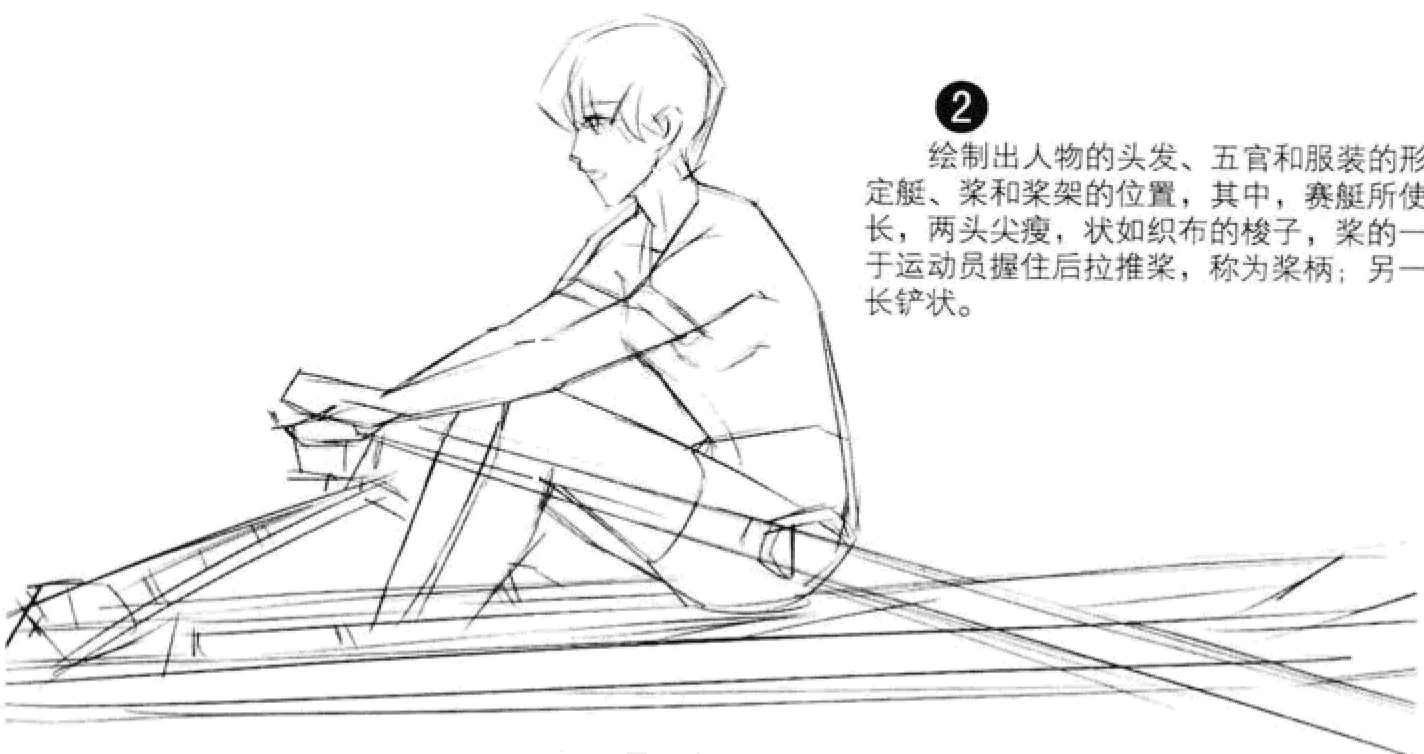


赛艇



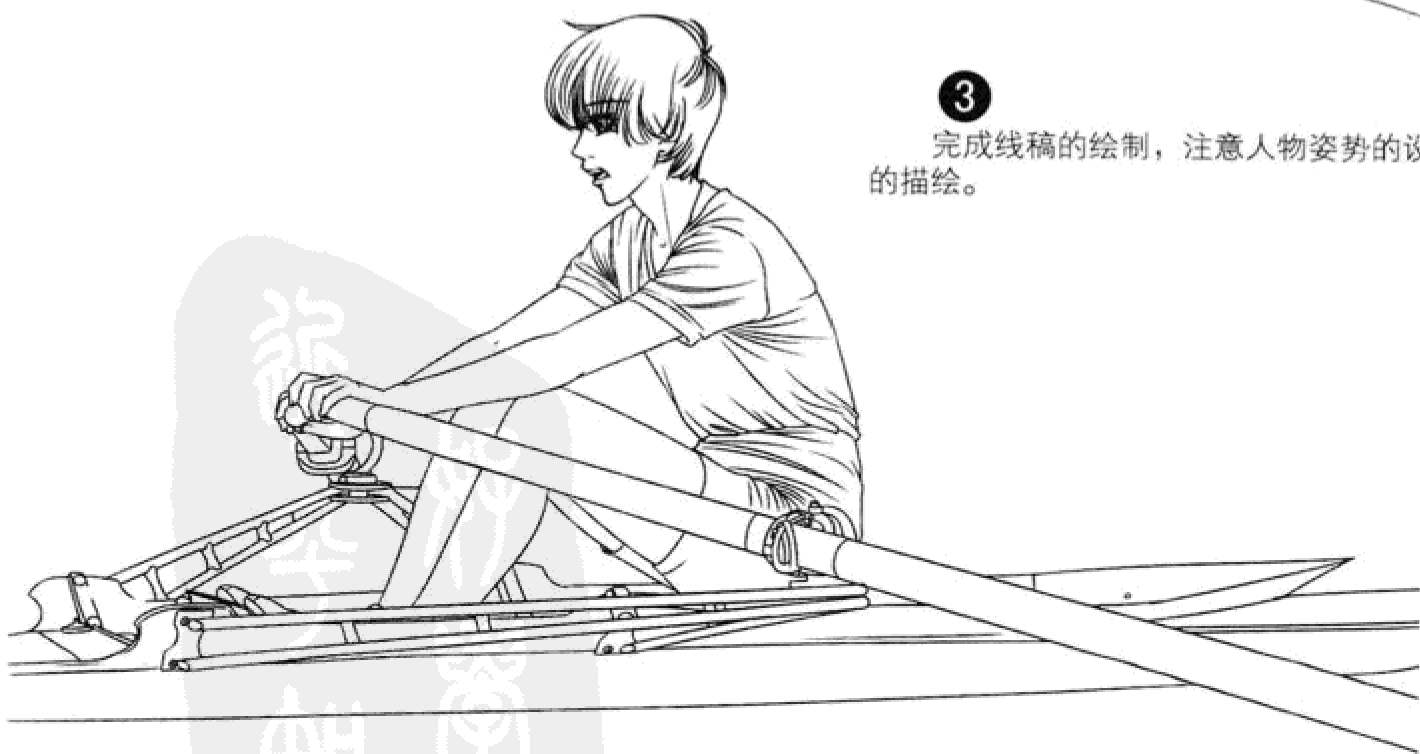
❶

赛艇是一名或多名桨手坐在舟艇上，背向舟艇前进的方向，运用其肌肉力量，通过桨和桨架简单杠杆作用进行划水，使舟艇前进，这里绘制的是单人双桨的项目。



❷

绘制出人物的头发、五官和服装的形状，并逐步确定艇、桨和桨架的位置，其中，赛艇所使用的艇形状狭长，两头尖瘦，状如织布的梭子，桨的一端为圆杆，用于运动员握住后拉推桨，称为桨柄；另一端为桨叶，呈长铲状。

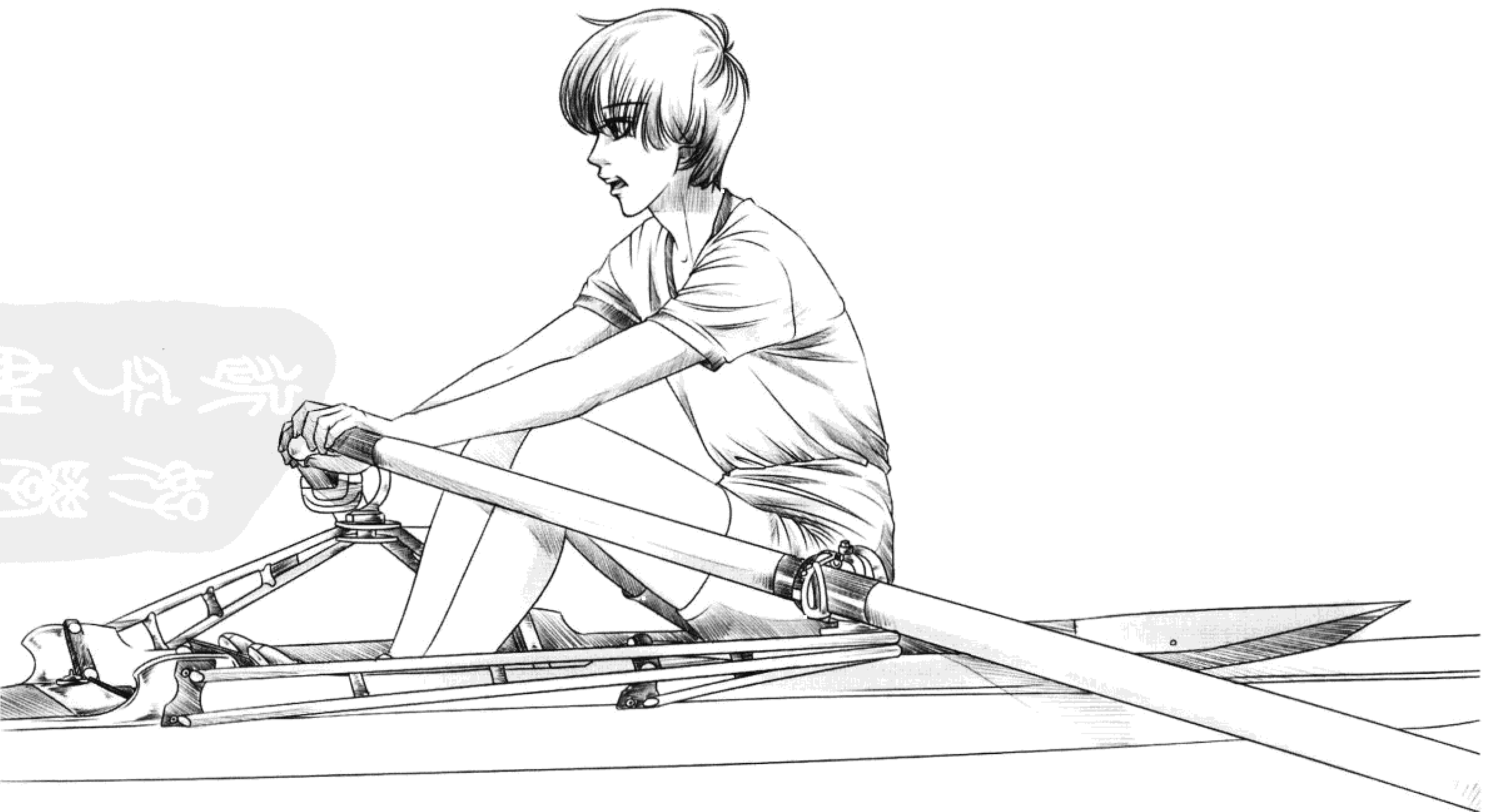


❸

完成线稿的绘制，注意人物姿势的设计和赛艇细节的描绘。

4

绘制画面的光影效果，注意不同材质的区别，特别是金属器材的反光效果。



铅球



❶

铅球是田径运动的投掷项目之一。这里绘制的是握好铅球后准备投掷前的姿势，身体左侧对准投掷方向，两脚左右拉开比肩稍宽，右膝弯曲，上体向右倾斜扭转，重心落在右腿上，左臂微抬向前伸直，左手自然指向投掷方向，右手握住铅球举在右肩上方，以加长用力距离和拉紧左侧肌肉。



❷

强化人物各部分细节，包括五官的位置和形状、人物的服装和鞋袜等。



❸

擦去多余的草稿部分，人物的线稿绘制完成了。

绘制时注意对线条粗细、轻重的把握。

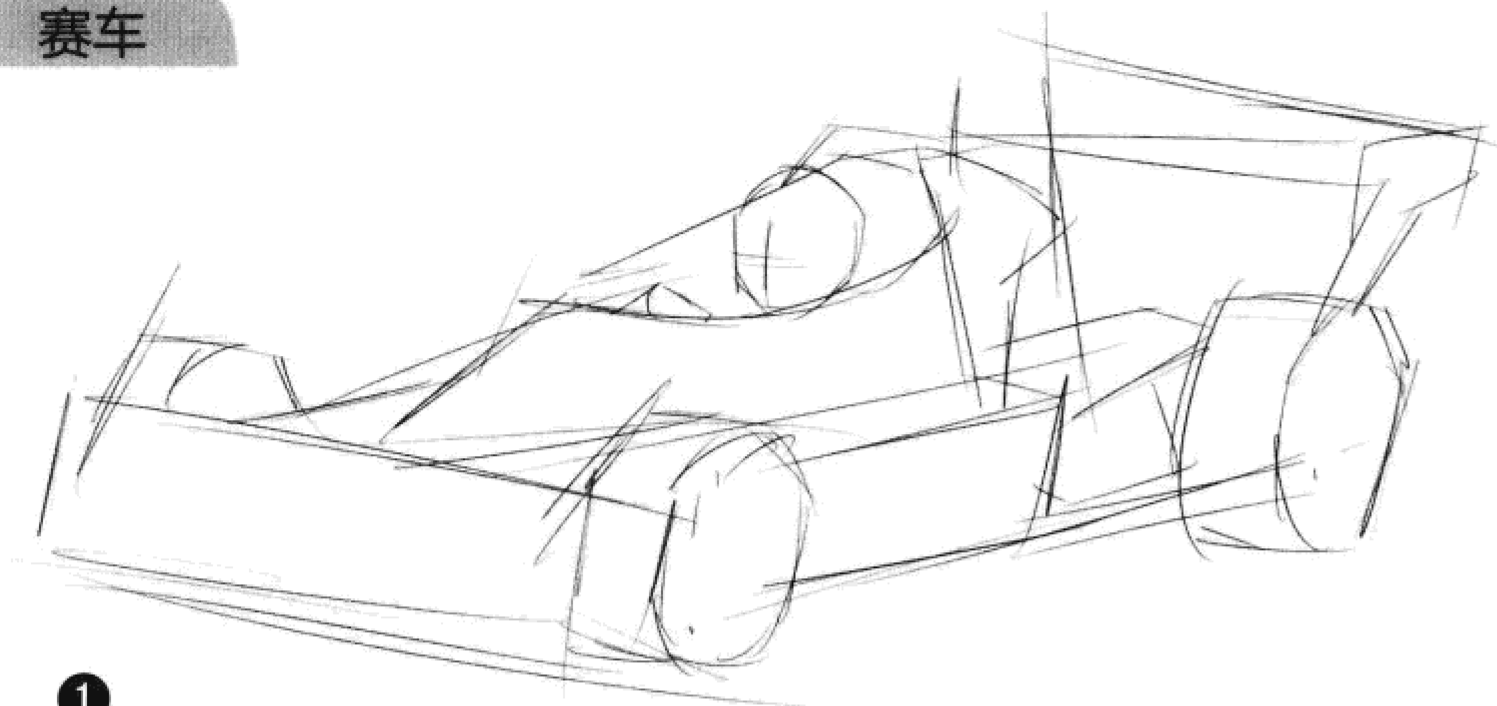


❹

绘制画面阴影，注意衣服的褶皱及头发、眼睛和鞋袜等处的固有色的表现。

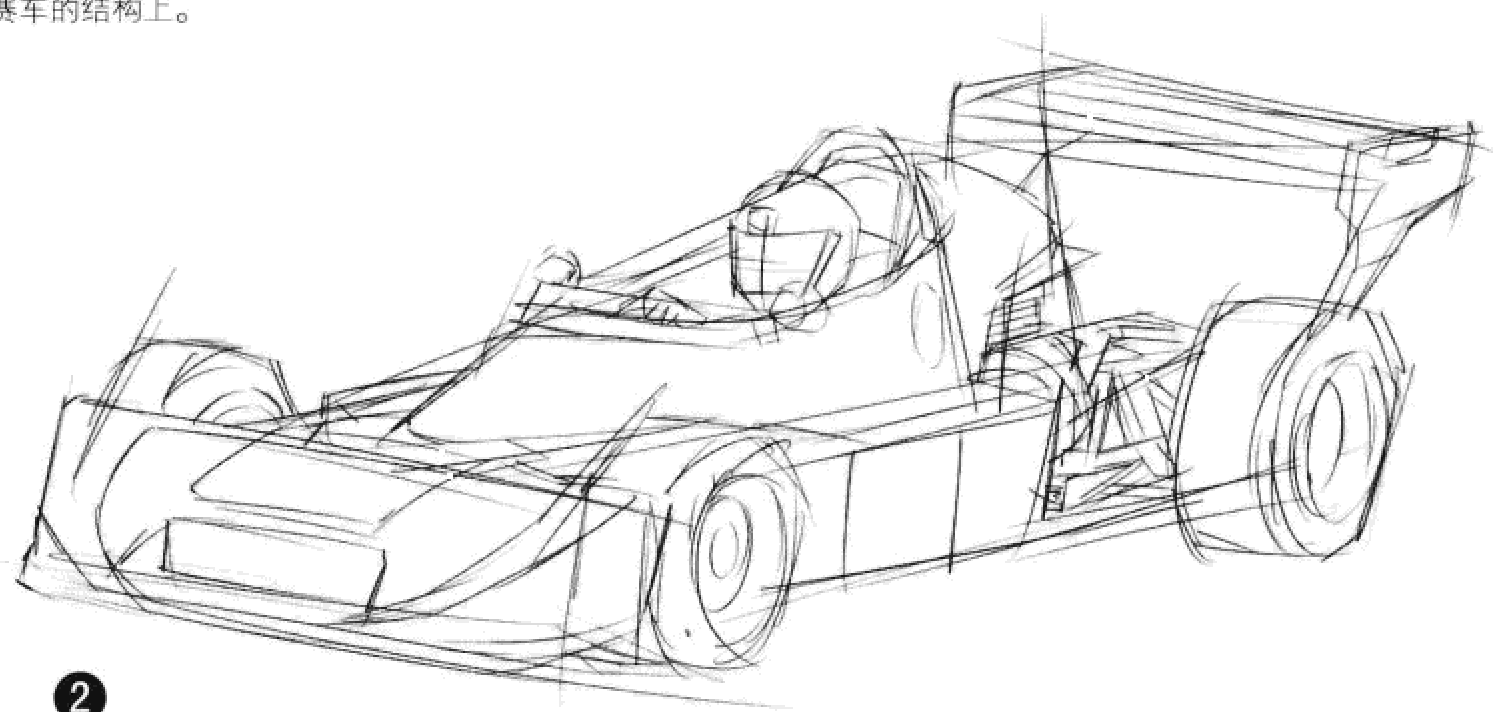
铅球运动起源于古代人类用石块猎取禽兽或防御攻击，其主要道具——铅球的制作经历了用铁、铅及外铁内铅的过程，手握铅球的姿势应该是手指自然分开，把球放在食指、中指和无名指的指根上，大拇指和小指支撑在球的两侧，以防止球的滑动，便于控制出球的方向，向外投掷铅球时，右脚迅速用力蹬地，脚跟提起，右膝内转，右髋前送，使上体向左侧抬起，朝着投掷方向转动。当身体左侧接近于地面垂直一刹那，以左肩为轴，右腿迅速伸直，身体转向投掷方向，挺胸、抬头，右肩用力向前送，右臂迅速伸直将球向前上方约40°～42° 角左右推出，球离手时手腕要用力，并用手指拨球，推球的同时，左腿用力向上蹬直，以增加铅球向前和向上的力量，球出手后右腿迅速与左脚交换，左腿后举，降低身体重心，缓冲向前的力量，以维持身体的平衡。

赛车



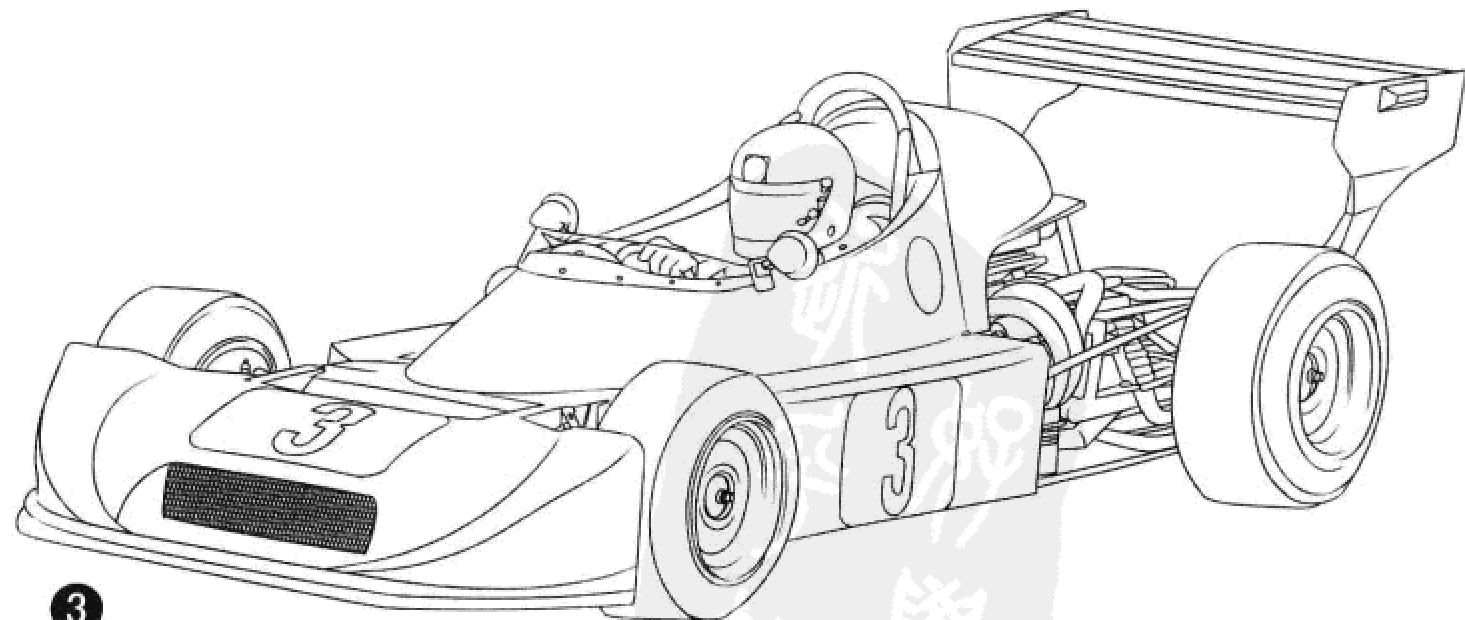
❶

赛车运动分为两大类，场地赛车和非场地赛车，这里绘制的是场地赛车中的一级方程式赛车，也就是人们所熟知的“F1”，在驾驶F1赛车时戴着安全帽的头部是外露于驾驶舱之外的主要人体部分，所以画面绘制的大部分重点在于赛车的结构上。



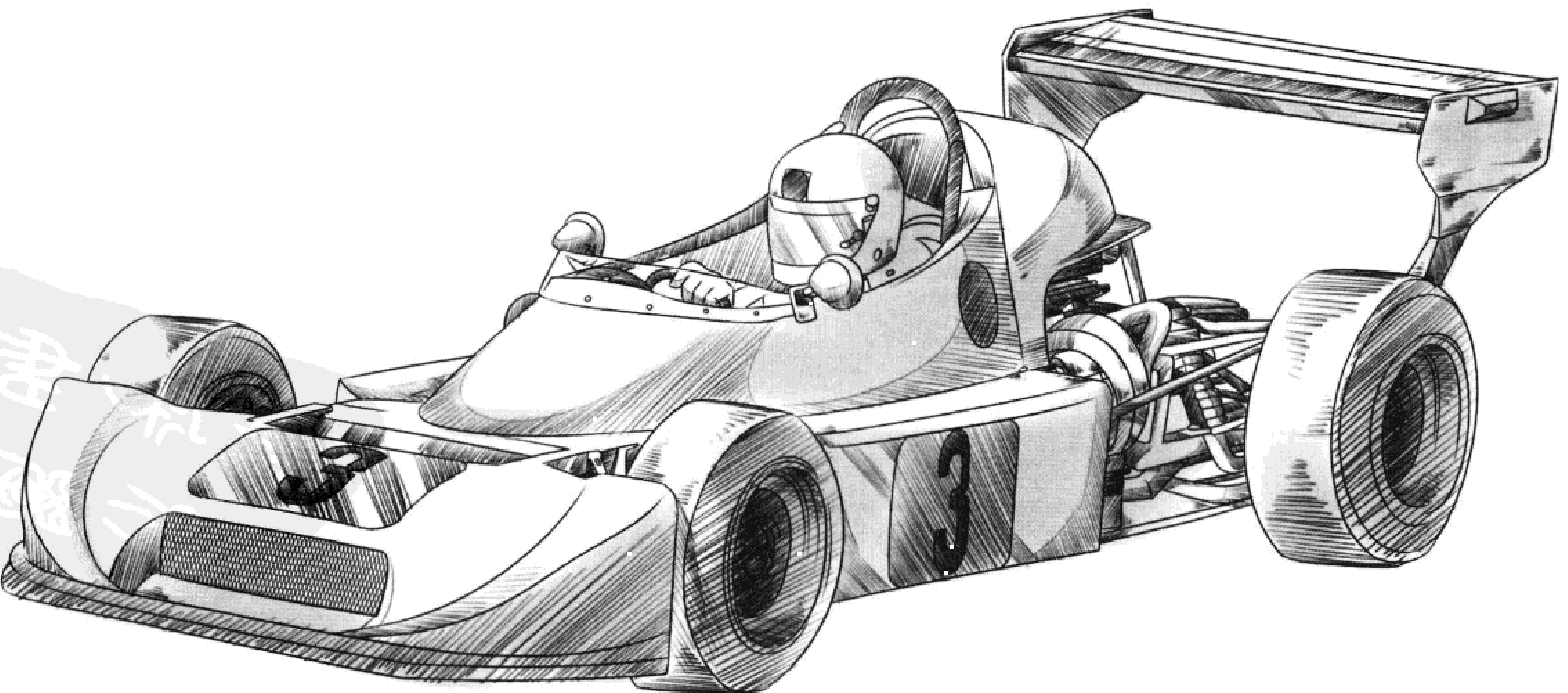
❷

绘制出赛车的细节结构，与普通的汽车相比，F1赛车的底盘很低，最小离地间隙仅有50～70毫米，车身细而长，宽大的车轮极为显眼，而且是完全暴露的，即所谓“开式车轮”，这些特点在绘制过程中都要充分表现出来。



❸

整体调整人物并添加细节部分，绘制完成后，利用橡皮等工具擦去多余的线条，绘制时注意对线条粗细、轻重的把握，在最终线稿里可以看到赛车的整体结构和号码标牌。



❹
绘制阴影，增强赛车的质感，表现出赛车光滑及流水线的外形，并绘制出人物安全帽上挡风玻璃的反光效果。

赛车运动已有超过一百年的历史，最早的赛车比赛是在城市间的公路上进行的，许多车手因为公路比赛极大的危险性而丧生，于是专业比赛赛道应运而生，而其中的F1赛车是目前世界上最昂贵、速度最快、科技含量最高的赛车运动，是商业价值最高、魅力最大、最吸引人观看的体育赛事，它包含了以空气动力学为主，加上无线电通讯、电气工程等世界上最先进的技术。

足球

❶

足球运动是目前体育界最有影响力的运动之一，以脚支配球为主，但也可以使用头、胸部等部位触球（除守门员外，其他队员不得用手或臂触球），这里绘制的是一名足球运动员正抬脚准备将球踢出的姿势。



❷

人物身穿典型的夏季运动服，短袖T恤和短裤，脚穿专用足球鞋和长至小腿的足球袜，手臂向两侧张开呈一字形，左腿微曲，球位于左脚脚跟处，右腿向后高高抬起准备踢球，需要注意的是人物头部向下低，眼睛注视着球的位置，在绘制草稿时要表现出这一点。



❸

完善细节，利用橡皮等工具擦去多余的线条，完成线稿的绘制，这里还在左脚脚下添加了一些草坪，使得画面更加具有真实感。



❹
绘制阴影，注意服饰的褶皱是与身体的动势相关联的，同时要保持画面的光源方向一致。

足球运动是一项古老的体育活动，具有整体性（场上的11人要思想统一，行动要一致，攻则全动，守则全防，整体参战的意识要强）、大局性（双方利用有效的传切、流畅的配合突破层层防线，通过空间上大范围的转移球调动对方，以期达到找到漏洞或撕开防线的目的）、精细性（个人技术讲求细腻到位，时机得当，有时短短的时间差或几步的距离都会造成突破、妙传甚至进球）、对抗性（比赛中双方为争夺控制权，达到将球攻进对方球门，而又不让球进入本方球门的目的）、多变性（技术上多彩多姿，战术上变幻莫测，胜负结局难以预测）、易行性（规则比较简练，器材设备要求也不高，一般性足球比赛的时间、参赛人数、场地和器材也不受严格限制）、争议性（如果足球比赛都是判罚得很“死”、很机械的话，那么足球就失去了它巨大的魅力）、不可预知性（足球运动比赛结果的偶然性是造成全世界球迷狂热的重要原因，不到最后一刻，永远不知道比赛的结果）。

跆拳道

❶

跆拳道是一门格斗术，以其腾空、旋踢脚法而闻名，跆拳道这个名称来源于韩语的“跆”（指用脚踢打）、“拳”（指用拳击打）、“道”（指格斗的艺术和一种原理），这里绘制的是两人正在进行搏击的姿势。



❷

绘制出人物五官的位置和服装的轮廓。由于跆拳道是以腿为主，以手为辅的运动，其攻击方法中起主导地位的是腿法，从画面中两人的姿势就可以看出其中一人是侧身腾空跃起，右腿横扫；另一人则左腿支地，右腿向上踢，身体微微后仰。

❸

整体调整人物并添加细节部分，绘制完成后，利用橡皮等工具擦去多余的线条。

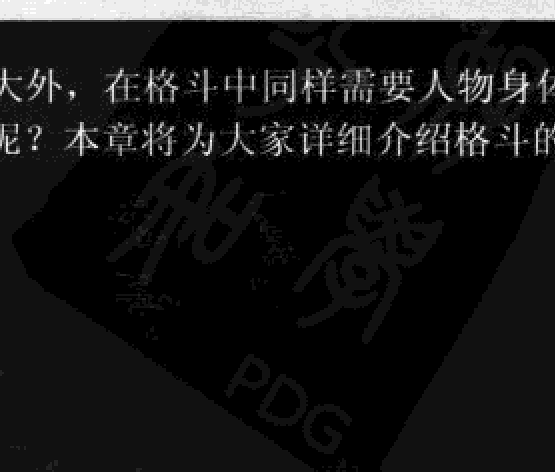


❹
绘制画面的阴影，表现出人物服饰的宽松和身体动作的飘逸感。

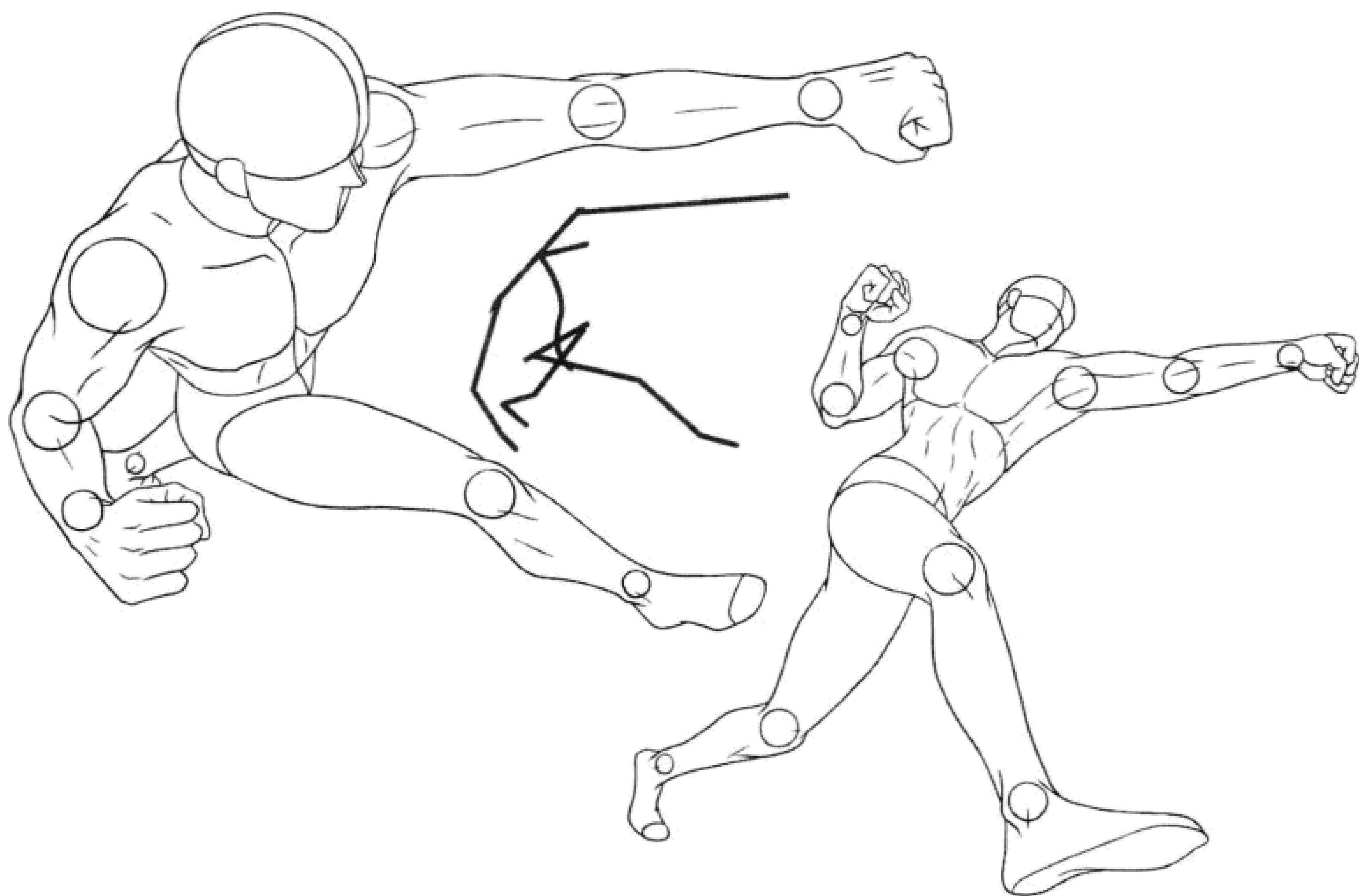
跆拳道的“跆”，意为以脚踢、摔、撞；“拳”，以拳头打击；“道”，是一种艺术方法，说明跆拳道是一种利用拳和脚进行搏击的艺术方法。以脚法为主，拳法为辅，因为腿的长度和力量是人体最长最大的，其次才是手，腿的技法有很多种形式，可高可低、可近可远、可左可右、可直可屈、可转可旋，威胁力极大，是实用制敌的有效方法。而说到跆拳道的“道”，是指其以东方心灵为土壤，承继长久传统，以“始于礼，终于礼”的武道精神为基础，并保持“礼义廉耻、忍耐克己、百折不屈、临战无退”的跆拳道精神。

第三章　格斗的基本知识

漫画中除了在体育运动时人物的动作幅度较大外，在格斗中同样需要人物身体的全方位协调。那么，格斗的方式及格斗的基本动作是什么呢？本章将为大家详细介绍格斗的基本知识。



手部的格斗动作



一般格斗时手部的几种格斗变化。



掌刀　　双手抱拳　　肘击　　单手拳

掌刀

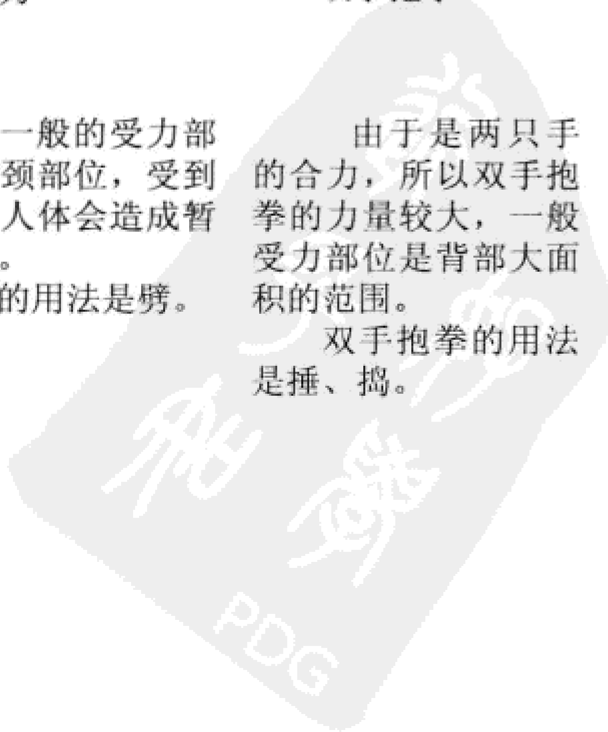
掌刀一般的受力部位是在脖颈部位，受到击打后，人体会造成暂时性昏迷。

掌刀的用法是劈。

双手抱拳

由于是两只手的合力，所以双手抱拳的力量较大，一般受力部位是背部大面积的范围。

双手抱拳的用法是捶、捣。



肘击

肘击，利用肘关节的硬度，将力量集中到一点上，受力部位主要集中在后背肩胛骨一带与胸前，肘击的用法就是依靠肘关节击打。

单手拳

单手拳是指单手握拳进行攻击，一般此类攻击手法属于常见的技巧之一。

单手拳的用法主要是捶、捣、打等。

蓄力与出力

人体在出拳时，想要发出最大力量时，会先向后撤回力量凝聚在一起，然后猛然出击。

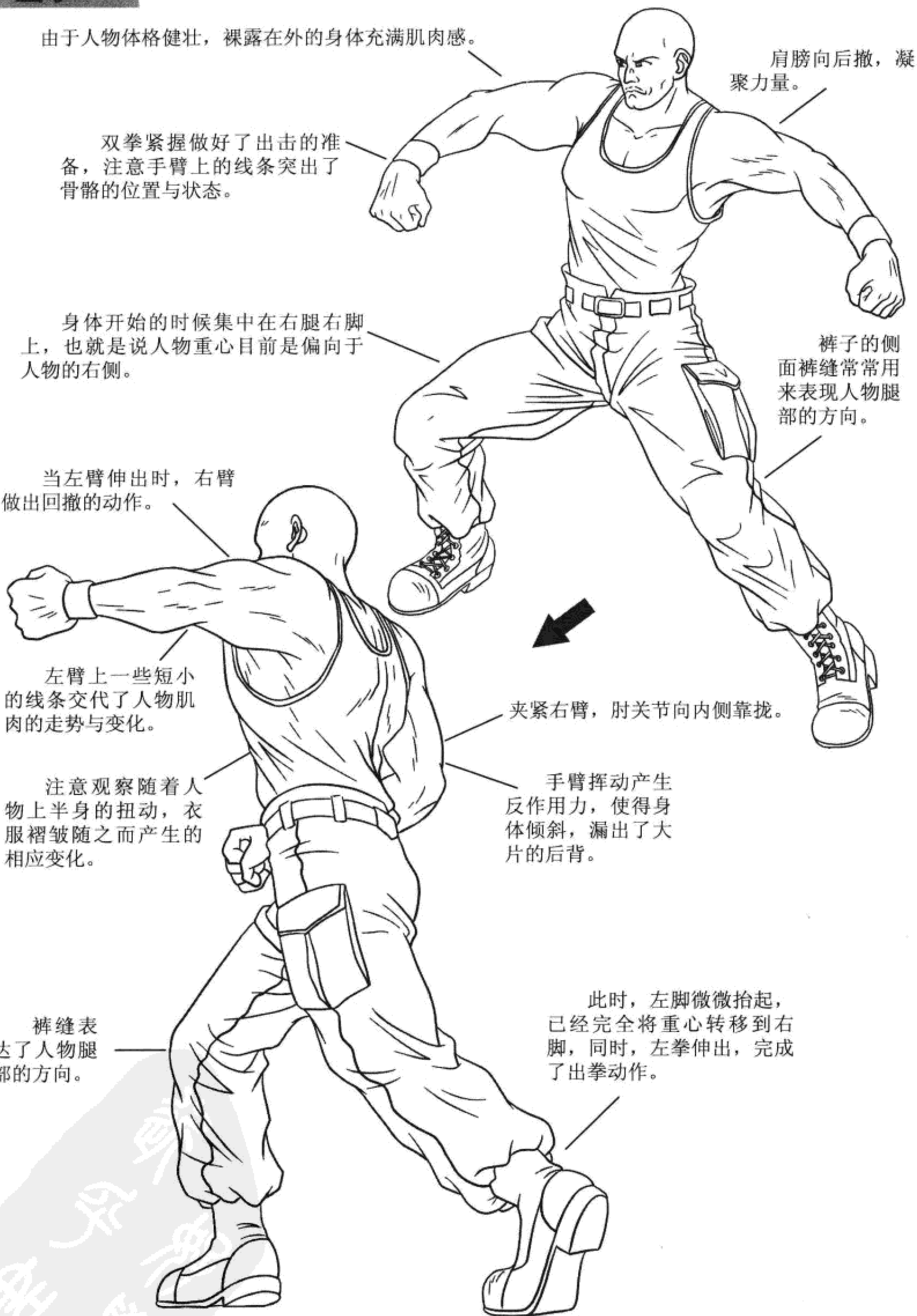
简单来说，就像弹簧的原理一样。



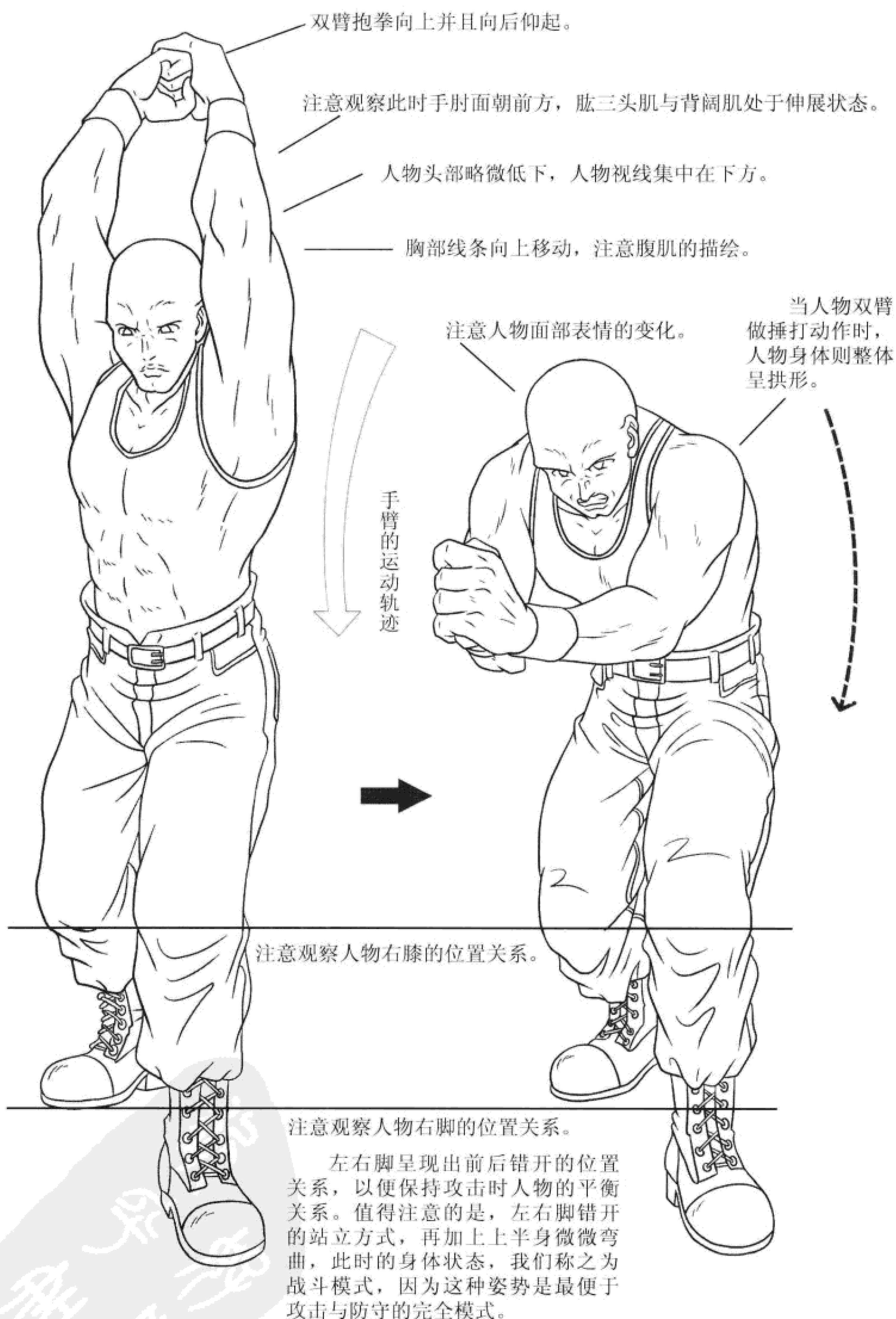
那么，在绘制的时候我们要注意些什么呢？

首先，我们要主观认识到，看似是出拳的一个动作，基本上由两个步骤完成；其次要注意蓄力与出力时人物身体结构会随着力量的方向变化而变化。

出拳


由于人物体格健壮，裸露在外的身体充满肌肉感。
肩膀向后撤，凝聚力量。
双拳紧握做好了出击的准备，注意手臂上的线条突出了骨骼的位置与状态。
身体开始的时候集中在右腿右脚上，也就是说人物重心目前是偏向于人物的右侧。
裤子的侧面裤缝常常用来表现人物腿部的方向。
当左臂伸出时，右臂做出回撤的动作。
左臂上一些短小的线条交代了人物肌肉的走势与变化。
夹紧右臂，肘关节向内侧靠拢。
注意观察随着人物上半身的扭动，衣服褶皱随之而产生的相应变化。
手臂挥动产生反作用力，使得身体倾斜，漏出了大片的后背。
裤缝表达了人物腿部的方向。
此时，左脚微微抬起，已经完全将重心转移到右脚，同时，左拳伸出，完成了出拳动作。

双手抱拳捶打



左右脚呈现出前后错开的位置关系，以便保持攻击时人物的平衡关系。值得注意的是，左右脚错开的站立方式，再加上上半身微微弯曲，此时的身体状态，我们称之为战斗模式，因为这种姿势是最便于攻击与防守的完全模式。

肘击



肘部攻击因为是将力量集中到一点，虽然伤害面积小，但是力量却很大。

脚部攻击


脚部攻击一般集中在身体的下面，例如攻击对方的脚底，会使其失去平衡力，从而失去战斗力。虽然方式朴实，但是具有一定的实用价值，能给对方带来连续的伤害，当与其他的一些动作技巧结合在一起时，自会形成强而有力的技巧。
注意观察，人物代表肩部动态的线条与胯部的线条形成强烈的对比，并且人物上半身与下半身以腰部为中心形成反比。
因为人物受到从上而下的角度的影响，因此位于下方的右手会显得比左手小。
根据基本的近大远小的透视关系原理，右脚要比位于较远处的左脚显得大些。
与踢起的腿不同侧的手臂则向下倾斜。由于右腿踢出，左肩微微向下倾斜，这是为了保持身体平衡而自动做出的平衡关系。
重心位于人物左脚上
绘制时，可以将人物当做是立体的几何体进行研究。

右手臂与踢出去的右腿呈反向，即腿若踢出去，则同侧的手臂就向后伸。



攻击时，视线集中在受到攻击的部位。

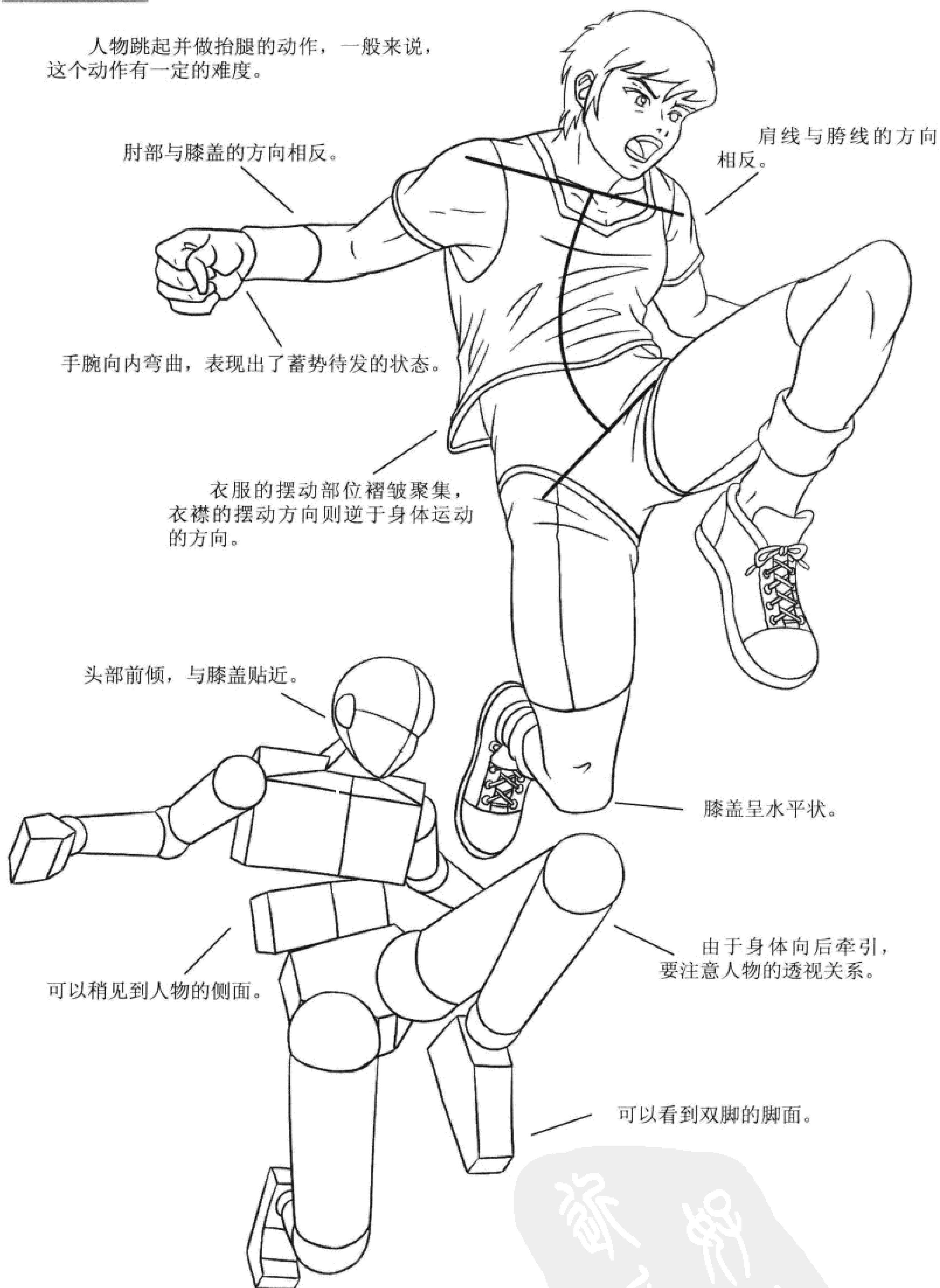
人物在做这个动作时，上半身与下半身呈相反的方向，所以可以看到人物少量的背部与大部分臀部。

手臂与拳头形成同一条直线，会给人产生强而有力的感觉。

注意人物身体的“S”形曲线

由于此时人物是用脚背即脚面去攻击对手，所以从这个角度可以看到脚后跟及脚底。

抬腿


人物跳起并做抬腿的动作，一般来说，这个动作有一定的难度。
肘部与膝盖的方向相反。
肩线与胯线的方向相反。
手腕向内弯曲，表现出了蓄势待发的状态。
衣服的摆动部位褶皱聚集，衣襟的摆动方向则逆于身体运动的方向。
头部前倾，与膝盖贴近。
膝盖呈水平状。
由于身体向后牵引，要注意人物的透视关系。
可以稍见到人物的侧面。
可以看到双脚的脚面。



第四章　格斗类漫画人物的绘制

格斗类的漫画中，战斗场面很多，并且人物在设定时更是多种多样，几乎每一个人都有属于自己的必杀绝技及标志性的动作特点，本章将教大家如何绘制格斗类漫画中的人物。

半侧面状态下举剑的动作



❶
首先确定人物的基本动态。

绘制时注意人物上半身向后仰，胯部向前，另外右腿稍稍抬起的动作特点。



❷
在基本草稿的基础上，进一步给角色添加细节，明确人物头部身体、四肢的位置与比例。

在绘制时注意对人物身体及视角的把握，绘制时应注意人物动态结构变化。





❹
在上一步的基础上继续完善人物的绘制，方便之后给人物添加阴影关系。

绘制时着重给人物添加细节部分，例如剑套上的花纹设计及靴子上的纹理。绘制时还要注意手臂护甲及脚上靴子的造型特点，绘制时要将其厚度表现出来，不要使画面看起来过于单薄。

❸
对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画，对服饰和鞋子做深入的绘制。

在绘制眼睛时，注意要将眼睛的内部结构画出来。绘制身体时，注意衣服是包裹在身体上的，衣服的褶皱随着人物的动作而产生相应的变化，并注意对外形的把握。



❺

为人物添加阴影效果，加强人物的立体感与层次感。在基本调子的基础上对人物进行深入的刻画，突出头部和衣服褶皱的绘制，这样我们就可以看到最终画面的效果了。

半跪着准备攻击的少女



❶

快速地在纸上勾勒出少女的动态及造型结构。

绘制时着重注意半跪着的少女的身体比例。
另外注意，腿部由于半跪着所产生的结构变化。



❷

在草稿的基础上，进一步给角色添加细节，使人物的整体形象清晰化。

绘制时注意对人物身体及视角的把握。



❸

对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画，对服饰和鞋子做深入的绘制。

绘制眼睛时，先将眼睛的外部轮廓线画出来。
绘制身体时，注意衣服是穿在身体上的，衣服的褶皱随着人物的动作而产生相应的变化，并注意对外形的把握。



❹

继续对线稿进行深入细致的刻画。

绘制时注意对人物整体外形的把握，其次注意衣服上细节的刻画，并且时刻保持对人物身体结构动态的把握。



❺
给人物添加阴影效果。

绘制时注意，调子要随着人物的结构而变化；在绘制人物五官和褶皱深的地方时可以画得重一些，这样有利于增加画面的层次感与立体感。

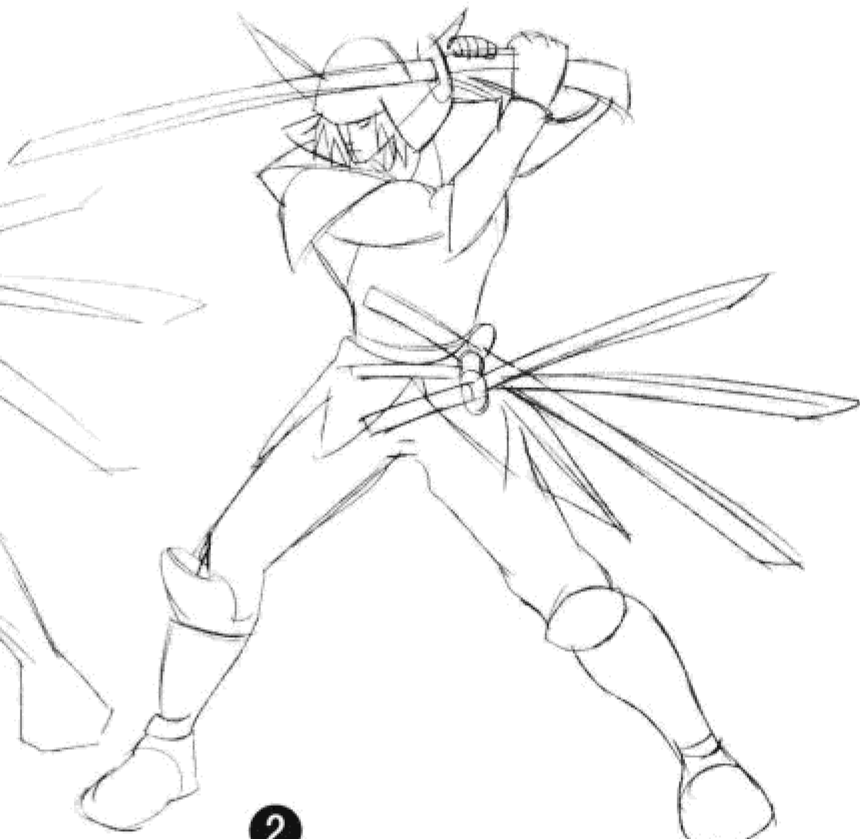
身着盔甲双手举剑的武士



❶

大致勾勒出人物的基本动态结构。

绘制时注意人物头部的造型设计，带有尖尖的角的头盔，另外注意腰部三把剑的位置与形状特点。



❷

在基本草稿的基础上，进一步给角色添加细节。

此时人物的大致造型已经初步绘制出来了。

绘制时要注意，人物盔甲的设计着重点是头部、肩膀及脚部的设计特点。



❸

对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画，对服饰和鞋子做深入的绘制。

绘制时注意服装是盔甲，也是包裹在身体上的，衣服的褶皱随着人物的动作而产生相应的变化，并注意对外形的把握。



❹

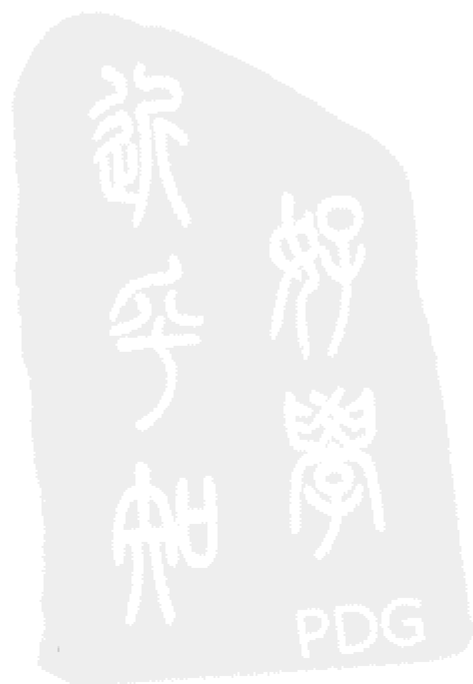
继续对线稿进行深入细致的刻画。

绘制时注意对人物整体外形的把握，其次注意衣服上细节的刻画，
尤其是在绘制盔甲时，更要注意厚度的表现。

❺

为人物添加阴影效果，以加强人物的立体感与层次感。在基本调子的基础上对人物进行深入的刻画，突出头部和衣服褶皱的绘制，这样我们就可以看到最终画面的效果了。

绘制时注意，调子要随着人物的结构而变化；在绘制人物五官和褶皱深的地方时可以画得重一些，这样得到的画面效果会更好一些；最后要注意对整体效果的把握。



准备挥刀的动作



❶
在纸上将人物的基本动作绘制出来。

绘制时注意人物上半身与下半身的方向呈反向。右手握刀，左手向前，腿部呈弓形，右腿向前的动态特点。



❷
确定五官的位置，以及衣物的基本造型。

绘制时注意，由于头部是正侧面，向下微低，肩膀挡住了大部分的脸部，所以我们只能看到侧面的眼睛和鼻子。



❸
到这一步时着重将人物的衣服绘制出来。

注意衣服的褶皱会随着人物的动态变化而变化。



❹
继续对线稿进行深入细致的刻画。
绘制时注意对人物整体外形的把握；其次注意衣服上细节的刻画，例如服饰上的花纹造型、衣服鞋子的质地，同时在绘制的过程中，时刻保持对人物身体结构动态的把握。



❺ 为人物添加阴影效果，加强人物的立体感与层次感。对人物进行深入的刻画，突出头部和衣服褶皱的绘制，这样我们就可以看到最终画面的效果了。

半蹲举剑的动作



❶

在纸上将人物的基本动作绘制完成，绘制时注意线条的轻重缓急。

绘制时首先确定人物的身体比例，尤其是腿部的造型特点。



❷

在草稿的基础上，进一步给角色添加细节，明确人物头部结构和四肢，并且确定五官的位置，使人物的整体形象清晰化。

绘制时注意对人物身体及视角的把握，并时刻注意人物的动态。



❸

对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画。

绘制眼睛时，注意要将眼睛的内部结构画出来。

绘制身体时，注意衣服是包裹在身体上的，衣服的褶皱随着人物的动作而产生相应的变化。



❹

继续对线稿进行深入细致的刻画。

绘制时注意对人物整体外形的把握；其次注意衣服上细节的刻画，例如服饰上的花纹造型、衣服鞋子的质地，同时在绘制的过程中，时刻保持对人物身体结构的动态的把握。

❺
添加阴影以增强画面的层次感。
绘制时注意，调子要随着人物的结构而变化；在绘制人物五官和褶皱深的地方时可以画得重一些，这样得到的画面效果会使人物更加具有立体感。



半跪着挥刀的男性



❶

用简单的线条将人物的基本动态绘制出来。

绘制时注意人物下半身面向正面，上半身微微弯曲朝向侧面。

❷

在基本草稿的基础上，进一步给角色添加细节，明确人物的头部、四肢，并且确定五官的位置，使人物的整体形象清晰化。

绘制时注意人物腿部的结构变化及手部的绘制，手部的绘制是难点。



❸

对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画，对服饰和鞋子做深入的绘制。

绘制时注意线条的运用，尽量做到线条杂而不乱。



❹

进一步完善人物的衣着特点，尤其注意男性风衣垂在地面的结构变化。

绘制时注意对人物整体外形的把握，其次注意衣服上细节的刻画，例如服饰上的花纹造型、衣服鞋子的质地，在绘制的过程中，时刻保持对人物身体结构动态的把握。

5

为人物添加阴影效果，加强人物的立体感与层次感。在基本调子的基础上对人物进行深入的刻画，突出头部和衣服褶皱的绘制，这样我们就可以看到最终画面的效果了。



跳跃格挡的动作



❶
大致将人物的动态绘制出来。

绘制时注意人物身体的比例结构。两腿一条向上一条向下，上半身微微弓起，是预备战斗的基本动作。



❷
在草稿的基础上，进一步给角色添加细节，明确人物的头部、四肢，并且确定五官的位置，使人物的整体形象清晰化。

绘制时要注意人物头、颈、肩的穿插关系。



❸
对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画，对服饰和鞋子做进一步的绘制。

在绘制眼睛时，注意要将眼睛的内部结构画出来；绘制身体时，注意衣服是包裹在身体上的，衣服的褶皱随着人物的动作而产生相应的变化，并注意对外形的把握。



❹
继续对线稿进行深入细致的刻画。

绘制时注意对人物整体外形的把握；其次注意衣服上细节的刻画，例如服饰上的花纹造型、衣服鞋子的质地。

❺

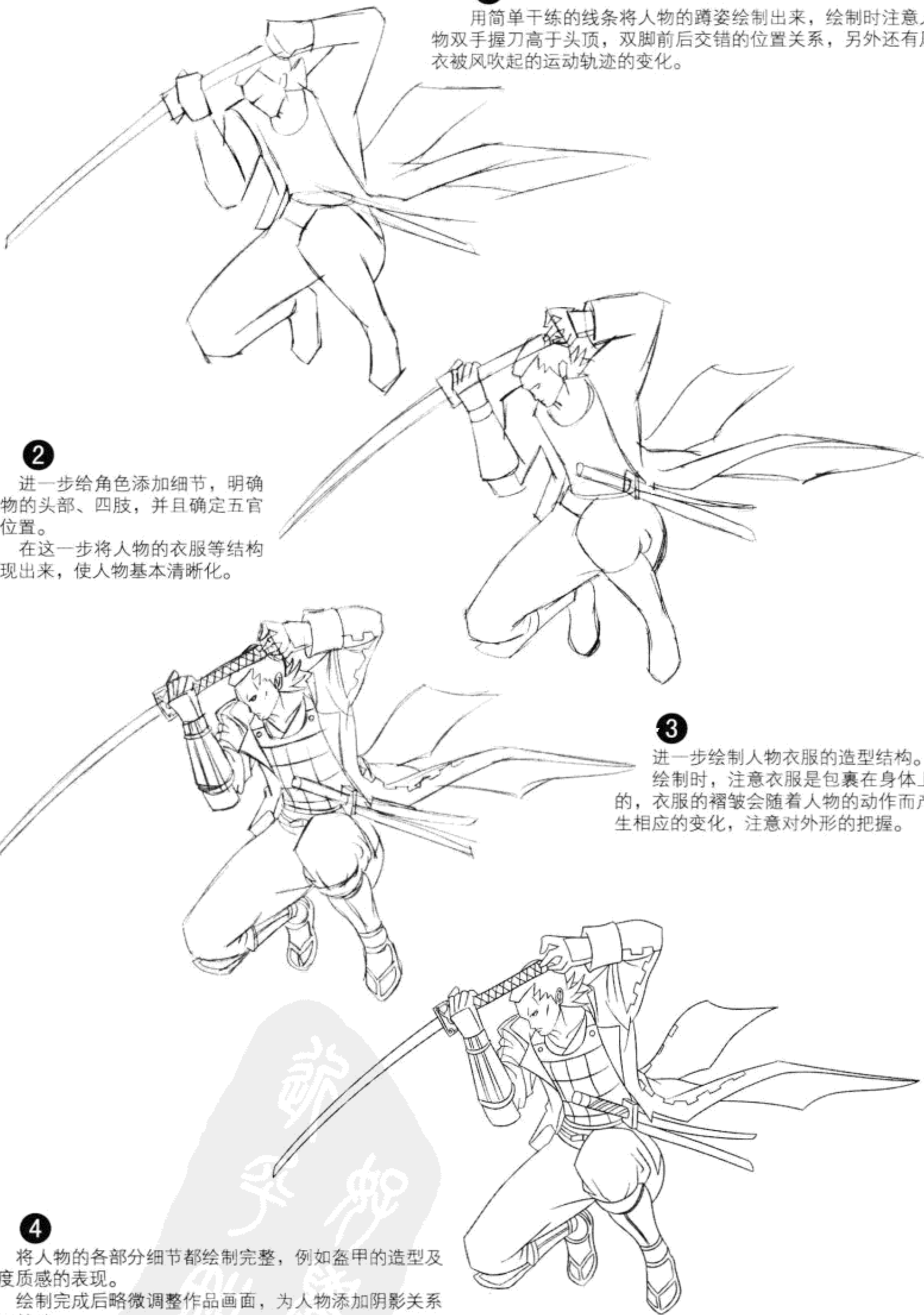
为人物添加阴影效果，以加强人物的立体感与层次感。

绘制时注意色调要随着人物身体结构的变化而变化。



人物表情坚毅而自信，充满不达目的誓不罢休的感觉。

蹲着双手握刀攻击



❶
用简单干练的线条将人物的蹲姿绘制出来，绘制时注意人物双手握刀高于头顶，双脚前后交错的位置关系，另外还有风衣被风吹起的运动轨迹的变化。

❷
进一步给角色添加细节，明确人物的头部、四肢，并且确定五官的位置。

在这一步将人物的衣服等结构表现出来，使人物基本清晰化。

❸
进一步绘制人物衣服的造型结构。

绘制时，注意衣服是包裹在身体上的，衣服的褶皱会随着人物的动作而产生相应的变化，注意对外形的把握。

❹
将人物的各部分细节都绘制完整，例如盔甲的造型及厚度质感的表现。

绘制完成后略微调整作品画面，为人物添加阴影关系打下基础。



5

为人物添加阴影效果，以加强人物的立体感与层次感。在基本调子的基础上对人物进行深入的刻画，突出衣服的绘制，让画面存在色调变化，这样我们就可以看到最终画面的效果了。

绘制时注意，调子要随着人物结构的变化而变化；在绘制人物五官和褶皱深的地方时可以画得重一些，这样得到的画面效果会更好；最后要注意对整体效果的把握。

从高空落下的愤怒少年



❶

快速地将人物的大致轮廓绘制出来。

绘制时注意人物的身体结构及比例关系，尤其是从高空落下时，人物衣服及头发的动态。



❷

由于第1步我们只是大致将人物各部分的造型基本结构表现出来，接下来我们要在此基础上进一步地明确衣服的外部轮廓线。

绘制的时候注意人物头、颈、肩的穿插关系。



❸

确定眼睛的位置，以及头发与额牌的基本结构特点，另外要注意的是人物手部的动作，尤其是手指的变化。

绘制身体时，注意衣服的褶皱是随着人物动作而产生相应的变化，在绘制的同时也要注意其外形轮廓的变化。



❹

进一步完善人物的绘制。

绘制时注意人物面部表情，紧皱的眉头加上张开的嘴都表明了人物此时愤怒的心情。

绘制时注意对人物整体外形的把握，其次注意衣服上细节的刻画，同时在绘制的过程中时刻保持对人物身体结构动态的把握。



❺

最后为人物添加阴影效果，以加强人物的立体感与层次感。

在线稿的基础上对人物进行深入的刻画，突出眼睛的绘制，这样我们就可以看到一位愤怒的少年从高空落下的画面了。

用力向下俯冲的杀手



❶

将人物的基本动态特点及外部轮廓线勾勒出来。

由于我们绘制的动作是向下俯冲的，所以在设计人物时要添加一些可以加强俯冲力度的线条，让人物的整体造型如出鞘的利剑。



❷

进一步给人物起草稿，大致确定人物的五官位置，绘制时要注意人物各部分结构间互相穿插的关系变化。



❸

完善草稿图的绘制。此时，人物的大致轮廓及各部位的基本造型已经出来，绘制时尤其注意人物手臂和腿部的结构变化。



❹

进一步给人物添加细节部分，完善设计及绘制。

在绘制眼睛时，注意要将眼睛的内部结构画出来；绘制身体时，注意衣服是包裹在身体上的，衣服的褶皱随着人物的动作而产生相应的变化，并注意对外形的把握。



❺
将人物整体的明暗色调表现出来，使人物更加具有立体感。

单手撑地倒立的功夫少女



❶
用简单的线条绘制出人物倒立的姿势，由于该姿势在日常生活中并不常见，所以绘制的时候需要注意人物身体基本比例及服装的造型。



❷
进一步使人物的造型清晰化，绘制时注意线条要尽量淡一些，以便之后的修改。



❸
将人物的五官位置确定，并且完善功夫少女裙摆的造型设计，注意人物倒立的姿势特点，双腿向一侧旋转弯曲，单手臂直立撑地。



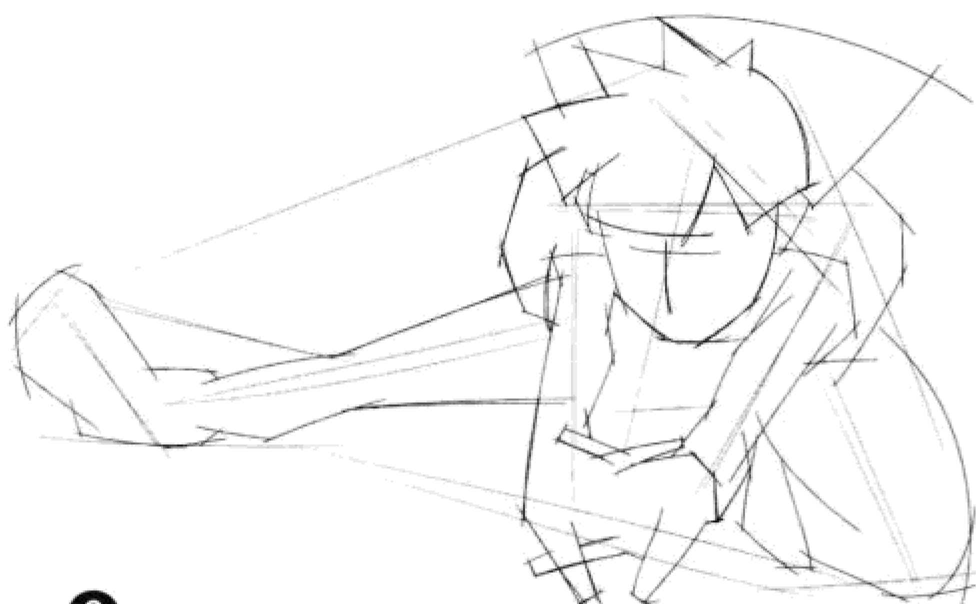
❹
继续丰富人物的细节部分，使用双层线将服装边缘的纹路装饰绘制出来，并将其他部分的细节，如鞋子的结构、胸部和配饰造型等方面也描绘出来。

❺

绘制简单的色调，表现功夫少女腿部的肌肉，暗示人物体内蕴藏的巨大能量。



半蹲做热身运动的少年



❶
简单地将人物的基本造型及动态在纸上快速绘制出来，注意人物整体呈直角三角形的结构，右腿的长度要符合身体的比例。

❷
在基本草稿的基础上，进一步给角色添加细节，明确人物头部及四肢，并且确定五官的位置，使人物的整体形象清晰化。



❸
对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画，对服饰和鞋子做深入的绘制。



❹
在此基础上继续添加细节部分，注意人物头发和额前发带之间的穿插与叠加关系，在绘制眼睛时，注意要将眼睛的内部结构画出来，飘飞的发带、鞋带的绘制和衣袖的细节都是在这里添加的。



❺

光线从人物右侧照射过来，所以人物右侧的大部分区域都在亮处，而左侧只有从缝隙间透出的光线才能照射到，由于人物手臂是朝向内侧的，可以看到其线条结构与平时自然垂直的手臂结构略有不同。

半蹲持枪射击的女性



❶

用简单的线条将人物的基本动作与造型特点绘制出来。

绘制时注意把握重要的线条结构，直线造型的枪支和向后翻飞的头发。

❷

第1步我们首先确定了人物的基本动作，接下来我们进一步将人物的各部分造型清晰化，并且确定枪支的基本结构。

绘制时尤其注意人物手部的动作、肩膀的线条和半跪式的姿势。

❸

加深对人物细节的刻画，对头发和服饰做深入的绘制。

绘制头发时，注意将其进行分组，而服饰是带褶皱边的短裙，随着人物的半跪动作而有一部分向上翻起。

❹

继续对人物和枪支进行细节的补充。

在绘制人物时注意对整体外形的把握，其次注意衣服上细节的刻画，例如服饰上的褶皱造型、衣服鞋子的质地，同时在绘制的过程中，时刻保持对人物身体结构动态的把握。

枪支的绘制则是在原有的结构上添加各部分的细节，同时画出子弹和子弹夹，加强战斗的真实感。





❺ 添加光影效果的时候需要注意百褶裙的层次和堆叠的关系，而枪支上则会在某些地方出现明亮的反光，以凸显其金属质地。

端着枪准备射击的女警察



❶

快速用铅笔在纸上将人物的大致形态表现出来。

绘制时注意对人物的基本动态及基本造型结构的把握。



❷

我们在第1步的基础上继续完善画面，确定五官的位置。由于枪支的关系，右手被掩盖在后面无法看到，但绘制时要想到这一点，绘制出自然的姿势效果。



❸

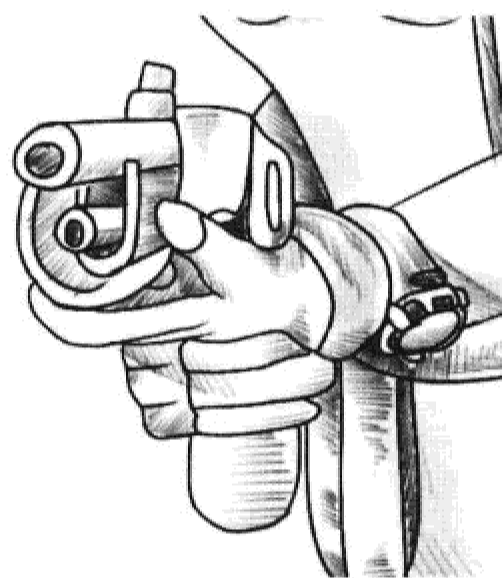
完善人物绘制，注意不确定的地方用笔尽量要轻，留在纸上的线稿最好不要有深深的印记，否则不利于之后画面的修改和调整。



❹

继续对线稿进行深入细致的刻画。

作为确定线稿的前一步，此时应该将能够考虑到的细节都绘制出来，并对一些不正确的线条进行再次描绘，不论尝试几次，都要将正确的线条画出来。



武器的造型和手端着武器的姿势是绘制重点。

❺

绘制光影时应注意，明暗色调要随着人物结构的变化而变化；在绘制人物眼睛时可以画得重一些，这样人物看起来十分有精神，得到的画面效果也会更好；最后要注意对整体效果的把握。

拿枪指人的少女



❶
绘制人物轮廓线条时要注意以下几个元素设计，首先是关于枪支的道具，这里我们选择的是小巧的手枪；其次，姿势则是一手拿枪，一手扶着帽子，单脚着地的下落姿势。



❷
进一步将人物的基本造型特点表现出来，注意人物腿部的透视关系。



❸
进一步完善人物的绘制，确定人物五官的位置，绘制到这一步的时候，已经能够看出人物的服饰和配饰的造型了。



❹
继续对线稿进行深入细致的刻画，将人物的表情和其他细节绘制出来。

因下落而向上飘飞的头发、领结、裙摆及被手按住的帽子都是表现人物状态的重要因素。



动漫作品中，人物表情的绘制能够反映出人物当前的情绪和内心。

❺

为人物添加阴影效果，以加强人物的立体感与层次感，从帽子、头顶、面部、胸部和腿部的光影变化可以看出，场景设定光源是从人物正面打过来的。

持枪向前突击的男性



❶

由于绘制的是一个弯腰向前突击的人物形象，人物的躯干、腰部和臀部都被遮挡住了，所以对于四肢比例的刻画显得尤为重要，直接影响到画面是否自然。



❷

在草稿的基础上，进一步给角色添加细节，明确人物头部结构、四肢，并且确定五官的位置，使人物的整体形象清晰化。



❸

确定五官的位置和衣服上褶皱的位置。

绘制到此，人物的基本造型已经展现在我们面前，接下来添加一些细节，使人物看起来更加具有神韵。



❹

在上一步的基础上添加细节，比较重要的有3个部分，一处是人物衣服上的褶皱，要在原有的位置进一步明确；一处是人物的头发和五官，明确发梢的弯曲和五官的形状；还有一处就是人物手持的枪支，需要画出其应有的细节。



人物表情十分严肃，喻示着当前的情况非常危险。

5

为人物添加阴影效果，由于光线是从人物右侧上方照射过来的，所以人物右侧和背部属于亮部，注意头发明暗的分界和头部在手臂上的投影所形成的暗部区域。

双手握拳准备攻击的男性



❶

快速勾勒人物的基本形态。

人物的基本姿势为身体向左侧偏，右腿向前伸直，左腿向前弯曲，双臂向内弯曲，左手握拳举在头侧，右手握拳置于腰间。



❷

在轮廓的基础上为人物添加细节部分，如头发的形状、飘飞的额带、服装的样式和五官的位置等。



❸

绘制完所有的细节部位后，使用橡皮等工具将多余的草稿部分擦除，完成线稿的绘制。

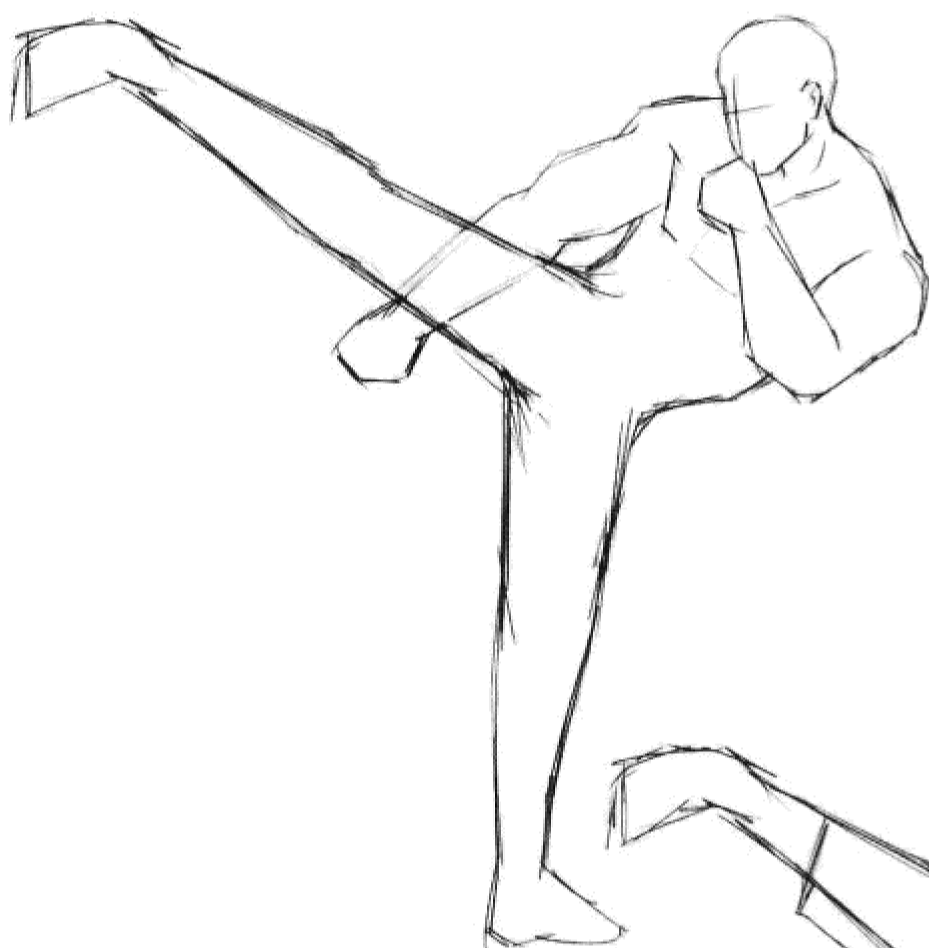


人物表情充分展现出“怒目而视”的效果。

❹

使用光影效果来增强人物的立体感和力量感，丰富画面的层次，将服装的褶皱绘制出来，而其在身体上的投影则可以凸显衣服与身体的距离，手臂上的阴影也有助于肌肉的表现。

抬腿向右侧踢的武者



❶
使用简单的线条绘制出人物的身体结构。

人物的基本姿势为左腿直立，右腿向右侧高高踢起，右脚与肩同高，躯干自然向左侧倾斜，左臂向内弯曲，左手握拳置于颈部，右臂伸直，右手握拳置于两腿之间，头部向右侧偏转。



❷
该武者身着较为宽松的跆拳道服，在绘制服装时注意服装的轮廓要与人体结构相协调。



❸
草稿绘制完成后，找一张干净的纸重新拓一遍作品，这样才能保持画面的整洁，绘制时重点将人物专注的表情表现出来。



人物表情严肃认真。



使用光影来凸显肌肉效果。

❹

为画面添加光影效果，使用光影来表现人物的肌肉感和立体感，注意光源的方向要一致，如头部的投影和服装在身体上的投影效果要统一。

俯卧向后开枪的被追杀者

❶

绘制人物的身体轮廓，表现人物的基本姿势。

人物的基本姿势为躯干向前俯卧，右腿弯曲，膝盖和脚尖着地，左腿向后蹬，右臂向前伸直，右手扶地，左臂向后伸直，左手持枪射击，头部向后偏转。



❷

人物造型和服装都十分简洁，头发束成马尾状，背心和短裤都是贴身并且便于行动的样式，露指手套和长筒靴既能起到保护作用，又有利于长途跋涉。





❸

清理画面，保留清晰而流畅的最终线稿，最后一次检查人体各部分的比例是否正确，为绘制明暗色调做好准备。



4

为人物添加阴影效果，通过绘制人物头部在身体上的投影来表现立体感，而整幅画面不同的深浅明暗关系则是由不同的表面材质，如金属的手枪、皮质的长靴等所决定的，这里需要注意的是，人物身穿贴身的衣物，通常不会产生明显的褶皱，但要根据身体结构的变化画出一定的光影效果。

左腿抬起进行防御的动作



❶
通过简单的轮廓绘制表现出人物的基本姿势。

人物的基本姿势为左腿弯曲并向左上方抬起，左脚脚尖朝下；右腿自然向右偏移，右脚脚尖着地；躯干向左偏转，左臂向前伸直，左手握拳，右臂向后上方伸直，右手自然展开。



❷
为人物添加头饰、服装、鞋等细节结构，由于“近大远小”的透视原则，在绘制过程中要将左腿的大腿部分略微夸大。



❸
整体调整人物的平衡，绘制完成后，利用橡皮等工具擦去多余的线条，查看最后的效果。



❹

从人物身前的裙摆投影可以看出光线从人物右上方照射过来，同时利用光影表现出人物胸部的线条，抬起的腿部一侧为亮面，一侧为暗面。

单腿跪地手臂展开的少女

❶

绘制人物的身体轮廓，表现人物的基本姿势。

人物的基本姿势为右腿向前屈膝，左腿向下屈膝，左脚脚尖着地，躯干向右偏转，左臂向前伸直，右臂向后伸直，双手自然展开。



❷

在草稿的基础上，进一步给角色添加细节，明确人物头部和四肢的结构，并且确定五官的位置和服装的特点，使人物的整体形象清晰化。



❸

清理线稿，将多余的线条和错误的线条擦除，注意擦除时保留正确线条的痕迹，由于人物穿着紧身衣，身体曲线十分明显，飘扬的裙摆也显示出画面的特点。



❹
光线从人体右侧照射过来，使得头部产生投影，右腿也有明显的明暗面，同时身体结构也借由光影表现出立体感，并凸显出服装上的褶皱效果和手环的金属质感。

身体下蹲向前踢腿的少年



❶

将人物的轮廓简单地绘制出来。

人物的基本姿势为右腿向右侧屈膝，脚尖点地，左腿向前伸直，脚尖朝前，躯干向前倾斜，左臂向左微弯曲，左手张开扶地，右臂弯曲抬起，右手握拳超前。



❷

进一步绘制出人物五官的位置和基本形状，然后逐步添加服装、头发、飘带、鞋子、配饰等细节部分。



❸

清理画面后就可以明确地看出人物的造型，值得注意的是人物头发十分飘散，绘制时需要耐心，另外，人物左腿相对较长，虽然与实际人物有所差别，但在动漫作品中采用拉长腿部比例来美化人物形象并凸显透视关系的做法屡见不鲜。



❹

画面阴影效果主要集中在服饰的褶皱上，人物身穿较为宽松的校服式服装和超短百褶裙，蹲下时会产生较多的褶皱，另外，从人物头发飘飞的状态来看，被风吹起的领结、飘带和裙摆的结构变化关系也很重要。

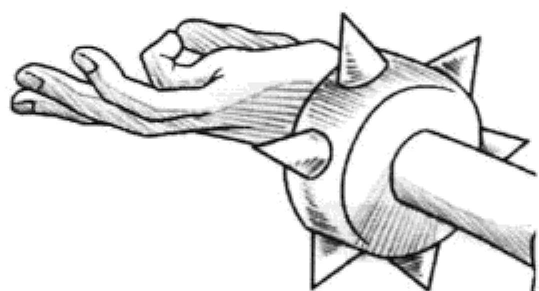
单腿支地身体前倾的动作

❶
简单勾勒出人物的大致轮廓。

人物的基本姿势为身体朝向右侧，右腿向后抬起并向前屈膝，左腿直立，身体自然前倾，与右腿几乎在同一水平线上，头部向左侧偏转，双臂向两侧展开，左手五指向内弯曲，指尖靠拢，右手自然展开，掌心朝上。

❷
丰富轮廓的细节结构，表现出人物的五官位置和头发样式，并绘制出服装的基本结构和手腕上佩戴的配饰等部分。

❸
清理后查看最终线稿效果，从裤脚和衣摆垂坠的效果可以表现出重力，而服装上的花纹和上衣盘扣的刻画方式也是值得注意的地方。



右手的手部动作，拇指和小指指尖捏在一起。

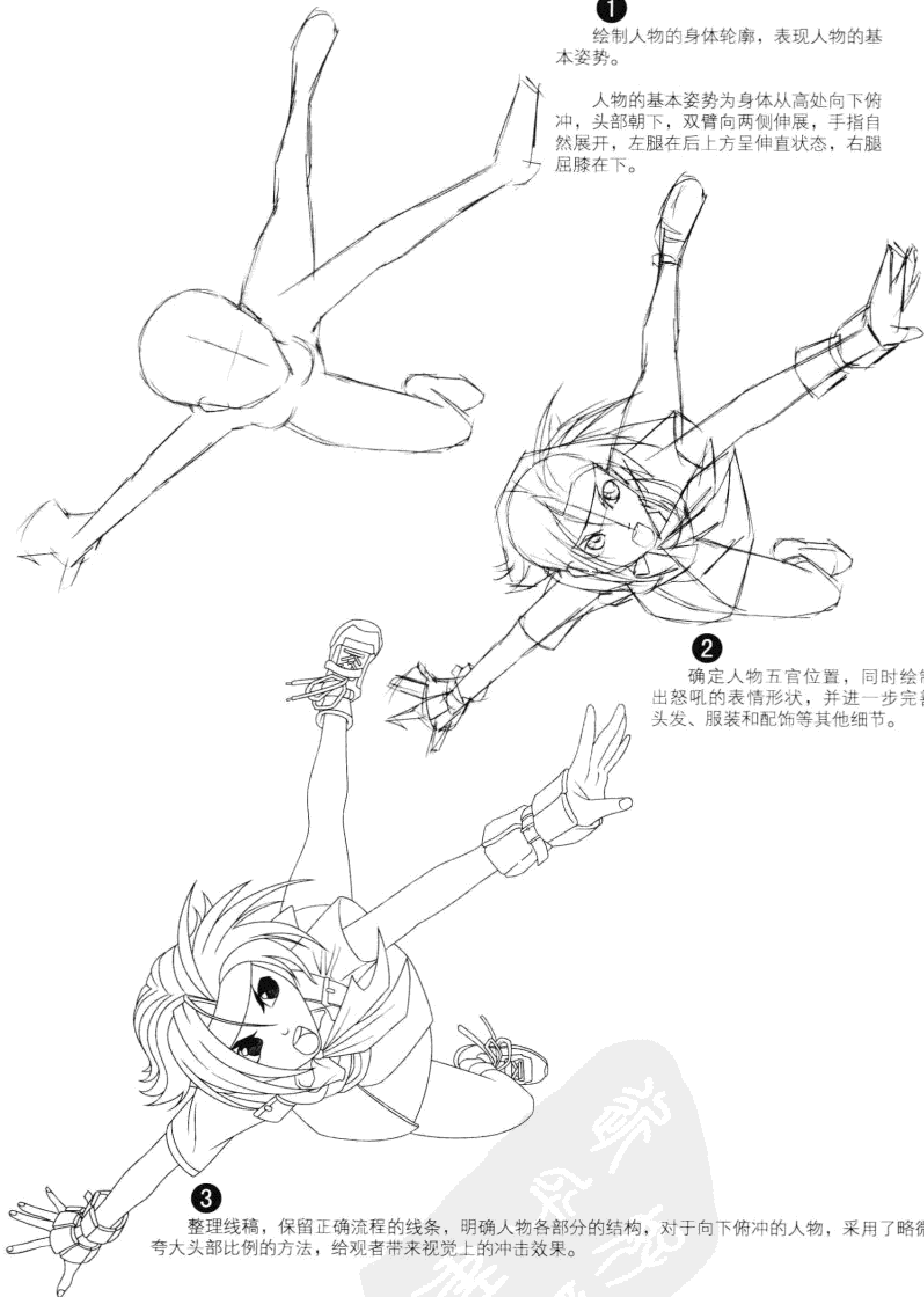


左手手部动作，指头向内弯曲，使用指根的力量攻击对手。

❹

人物服装的光影变化主要集中在腰部和臀部，褶皱的明暗变化要根据身体姿势来绘制，而头部的投影要与其他部分的光源方向保持一致。

大声怒吼向下跳跃的少年



❶

绘制人物的身体轮廓，表现人物的基本姿势。

人物的基本姿势为身体从高处向下俯冲，头部朝下，双臂向两侧伸展，手指自然展开，左腿在后上方呈伸直状态，右腿屈膝在下。

❷

确定人物五官位置，同时绘制出怒吼的表情形状，并进一步完善头发、服装和配饰等其他细节。

❸

整理线稿，保留正确流程的线条，明确人物各部分的结构，对于向下俯冲的人物，采用了略微夸大头部比例的方法，给观者带来视觉上的冲击效果。



人物愤怒和狂吼的表情十分逼真。

❹

由于头部占据了视觉中心点，所以对于头发光影的绘制显得十分重要，通过不同的明暗效果表现出头发分组的层次和质感，然后绘制出服装褶皱的阴影，表现出鞋子、配饰上固有色的光影效果。

高高跃起向上踢腿的忍者





❷

进一步给角色添加细节，绘制出人物头部的发型、五官等，明确人物的服装和武器样式，使人物的整体形象清晰化。

❶

将人物的身体轮廓勾勒出来。

人物的基本姿势为右脚蹬地用力向上跃起，右腿屈膝向前弯曲；左腿伸直向上踢去，躯干向前弯曲，头部自然向前探去，左臂向下伸直置于左腿外侧，右臂向后弯曲置于头顶，双手呈握拳状。



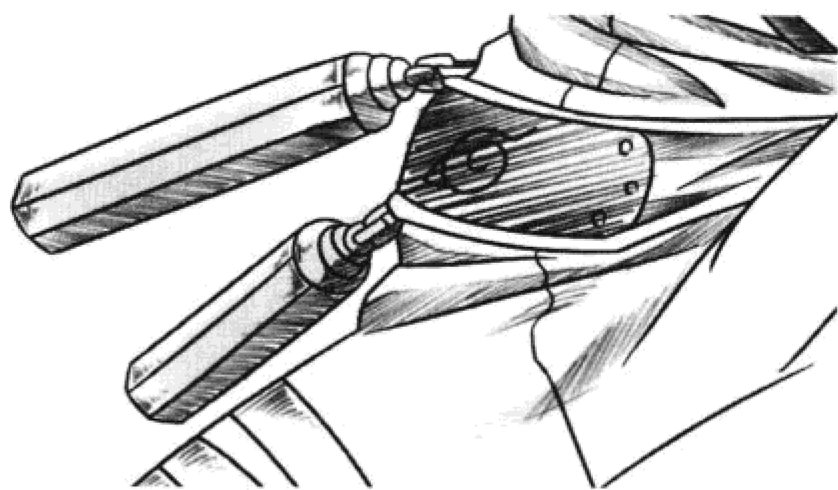
❸

整体调整人物并添加细节部分，绘制完成后，利用橡皮等工具擦去多余的线条，查看最后的效果。

绘制时重点将人物的表情表现出来，双目圆瞪，眉毛呈倒八字，嘴巴大张，一副“仇人相见，分外眼红”的模样，另外各部分细节的绘制同样也是重点，尤其像腰间铭牌上的花纹，能够体现出人物的身份，这些细节都可以从侧面展现人物的性格特点。

4

为人物添加阴影效果，将衣服腰间的褶皱表现出来，并绘制部分材质的固有色，如背包的背带、双节棍木头的把手等。



人物腰间的铭牌和作为武器的双节棍。

手持长棍金鸡独立的习武者





❷

绘制出人物的发型和五官形状，根据人物身体结构绘制出服装的轮廓，注意有些地方是与身体曲线贴合的，有些地方则是留有一定距离。

❶

使用简单的线条将人物的轮廓绘制出来。

人物的基本姿势为金鸡独立状，身体保持直立；右腿竖直支地，右脚向右侧偏转；左腿屈膝并向上抬起，左脚脚尖向下位于右腿膝盖处，左臂向左侧抬起伸直，左手四指并拢，拇指弯曲，掌心朝向左侧，右臂向后抬起与左臂一致，右手握住木棍置于身后。



❸

完善画面细节并使用橡皮等工具擦去杂乱的线条，也可以重新拓印一下，保持画面的整洁。



人物身着中国传统的练武服饰，最为明显的标志就是立领和盘扣的样式。

❹

人物姿势基本保持直立，服装上的褶皱较少，但依然要对重点部位，如胸部、腰间和臀部等处进行阴影的绘制，于细节之中凸显画面的质感和人物的立体感。

双手扶地拿着长刀的异域女子



❶
绘制人物的身体轮廓，表现人物的基本姿势。

人物的基本姿势为右腿向后伸展，右脚脚尖着地；左腿向前屈膝，左脚脚掌着地；身体向前倾斜，双臂自然弯曲，双手扶地，头部向左偏转。



❷
异域女子的服饰十分奇特，主要表现为头上长长的头巾和宽大的裤管，在绘制时要把握好形状。



❸
整体调整画面，擦去多余的草稿部分，人物线稿绘制完成。

绘制时重点将人物眼睛的明暗表现出来，另外各部分细节的绘制同样也是重点，尤其是服装特点和光脚的绘制，可以充分体现出人物的异域民族身份。

4

绘制画面的光影效果，主要集中于人物头巾和裤子上褶皱的表现，从画面中可以看出，人物动作轻盈、身手矫健且神情坚定，由此可以推测其身份，可能是被追杀的女子，也可能是为了复仇而前来行刺的人。



凌空双腿伸直前踢的动作



❶

这里绘制的人物基本姿势为左脚蹬地向前跳起后左腿向后伸直，左脚脚尖朝下；右腿向前笔直抬起，右脚脚尖朝上；躯干向右侧偏转，双臂向内弯曲置于胸前，双手呈握拳状。



❷

在人物身体轮廓的基础上绘制发型、五官和服装的样式，注意线条的使用要杂而不乱。

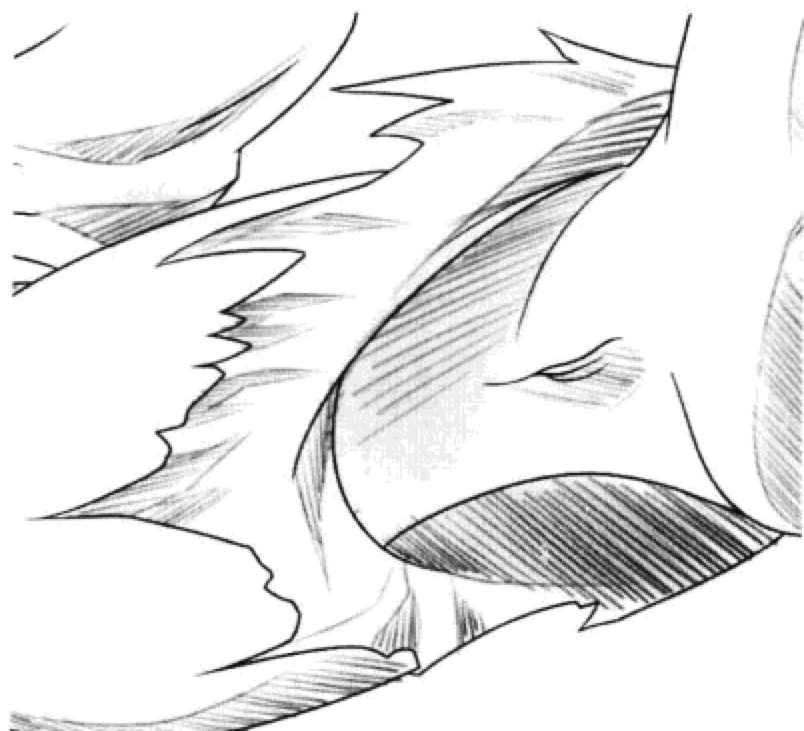


❸

绘制完各部分细节后，利用橡皮等工具擦去多余的线条，查看最后的线稿效果。

绘制时注意对线条粗细、轻重的把握。

绘制格斗姿势的人物，采用了略微夸大的身体比例，特别是手臂上的肌肉，十分结实，充满力量的美感。



裤腿向后飘飞的程度说明了踢腿的速度非常快，力量非常大。

❹

通过光影的绘制表现人物手臂的肌肉感、服装的褶皱感和画面的立体感、真实感。

一般格斗姿势的画面为了表现力量和速度，都会将离观者视线较近的部分进行略微夸张的绘制，这里就对人物的右腿、右脚和左臂进行了特写。

单腿跳起右手上勾拳的武者





❷

在人物动势的基础上绘制出人物的服装特点、五官位置和发型。

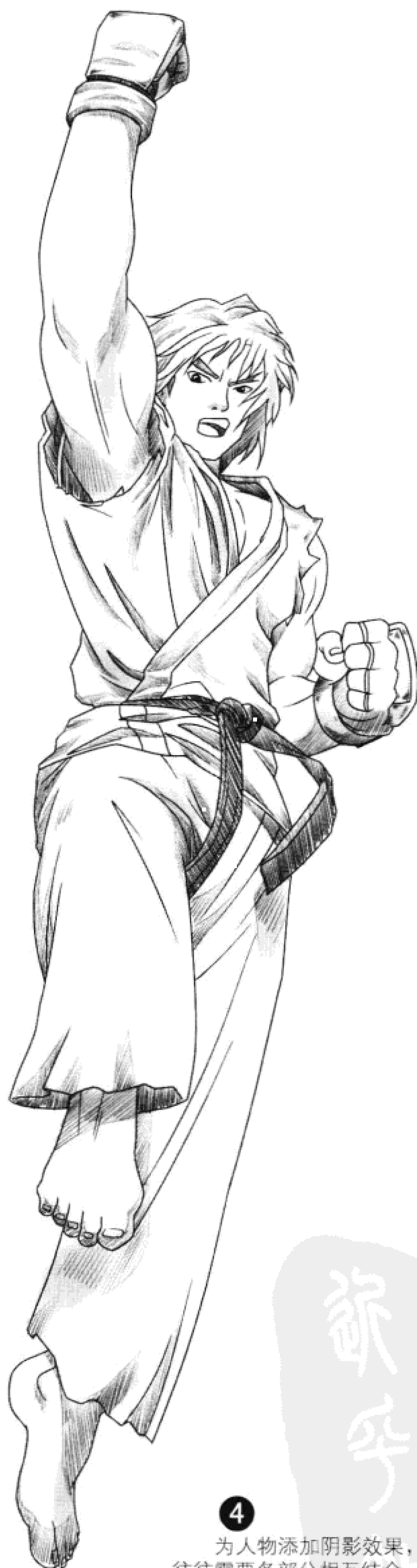


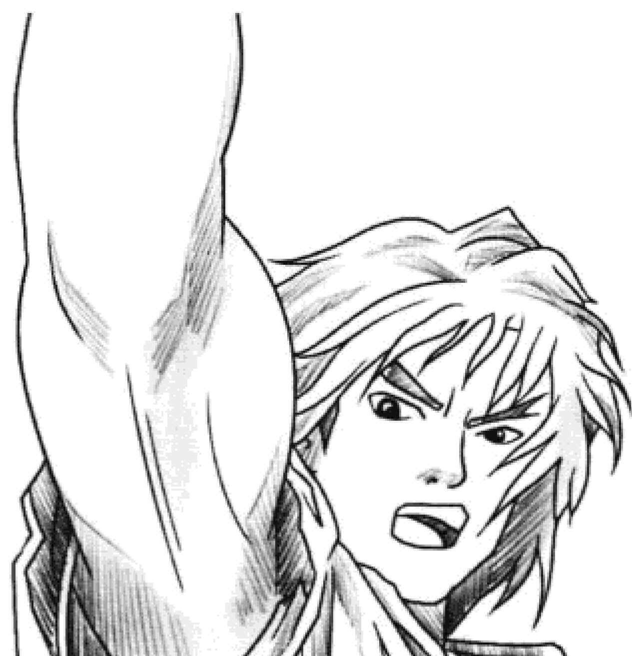
❶

这里绘制的是一个直直向上跃起的人物，左脚用力蹬地，左腿保持竖直；右腿向前弯曲呈90°，躯干直立；左臂向前弯曲，右臂向上挥起，双手呈握拳状。

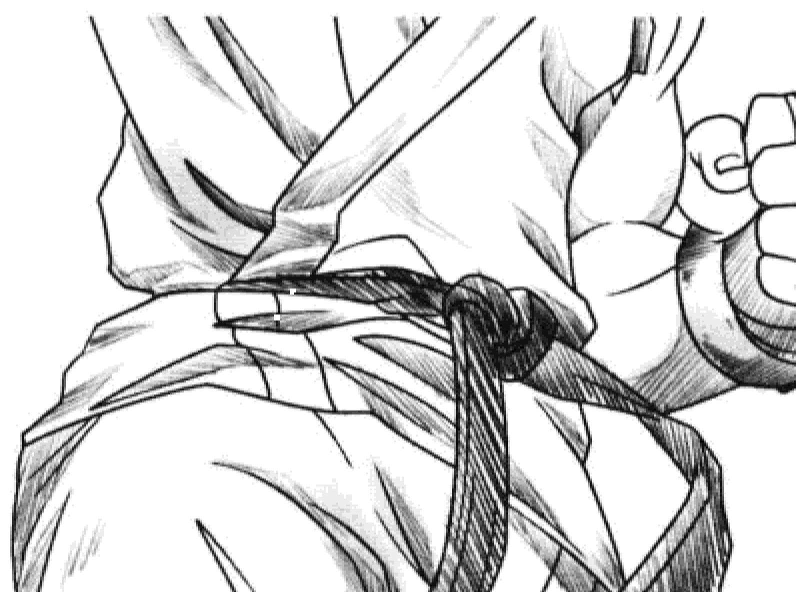
❸

进一步完善细节，擦去多余的草稿部分，留下明确的线稿，或者重新拓印一张，这样可以使画面看起来干净整洁。





人物的表情和手臂上肌肉的表现是画面的重点。



人物服装腰间的褶皱和腰带打结的部分是较为复杂的阴影。

❹

为人物添加阴影效果，增强人物的立体感，丰富画面的层次感，在光影绘制过程中往往需要各部分相互结合，如裤腿在脚踝上的投影、腰带在服装上的投影等。

双掌向体侧推出的跨步动作



❶

勾勒人物的外形轮廓，其姿势为身体下沉，右腿向前屈膝呈90°，左腿向后竖直蹬地，双臂向前伸直，双手均为五指弯曲，掌心朝外，左手手腕在上，右手手指在上。



❷

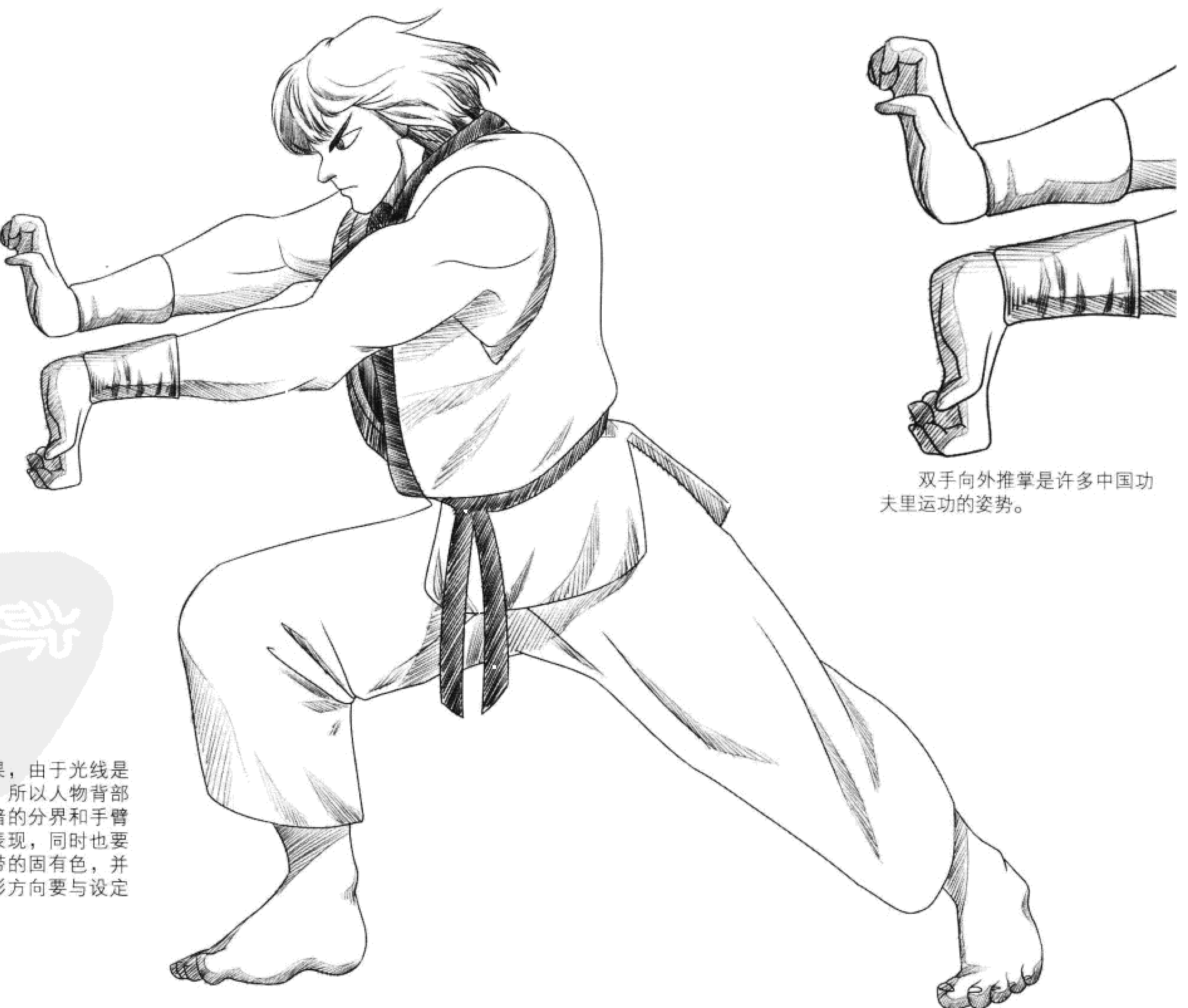
以身体结构为基准添加人物的服装，并逐步描绘出人物的五官和发型。



❸

给人物添加细节部分，绘制完成后，利用橡皮等工具擦去多余的线条。

绘制时注意对线条粗细、轻重的把握。



双手向外推掌是许多中国功夫里运功的姿势。

❹ 为人物添加阴影效果，由于光线是从人物后方照射过来的，所以人物背部属于亮部，注意头发明暗的分界和手臂上光影的变化及肌肉的表现，同时也要绘制出服饰上衣襟和腰带的固有色，并注意裤腿在脚踝上的投影方向要与设定的光源方向一致。

双腿叉开单手上举的少年

❶

这里绘制的是身体基本上全部展开的少年，对于身体比例的要求较高，包括腿部和手臂的比例，以及伸直的手臂与弯曲的手臂之间的对比关系，都要进行合理的处理。



❷

给人物绘制简单的校服轮廓，双腿叉开，振臂高呼的样子像是在武术比赛前为自己或为队友加油打气。





❸

完成线稿的绘制，可以清楚地看到，由于人物动作和服饰的关系，更应该重视基础部分的绘制，避免最开始的错误影响到最终的画面效果。



❹
光线从人物头顶上方照射过来，以此为统一方向绘制人物的阴影效果，上衣的衣摆和裙子的裙摆在身体上的投影及领结等处的投影都要具有一致性。

右腿准备侧踢的少女



❶

使用简单的线条绘制人体的基本轮廓。

人物的姿势为左腿直立，左脚脚跟微微踮起；右腿向一侧屈膝抬起，右脚脚尖朝下，身体略向左倾，右臂向一侧伸展置于右腿后面，左臂向上弯曲抬起置于头侧。



❷

将人物服饰的轮廓准确地表现出来，包括上身紧身的样式、下身的裙摆及肩膀上的泡泡袖。



❸

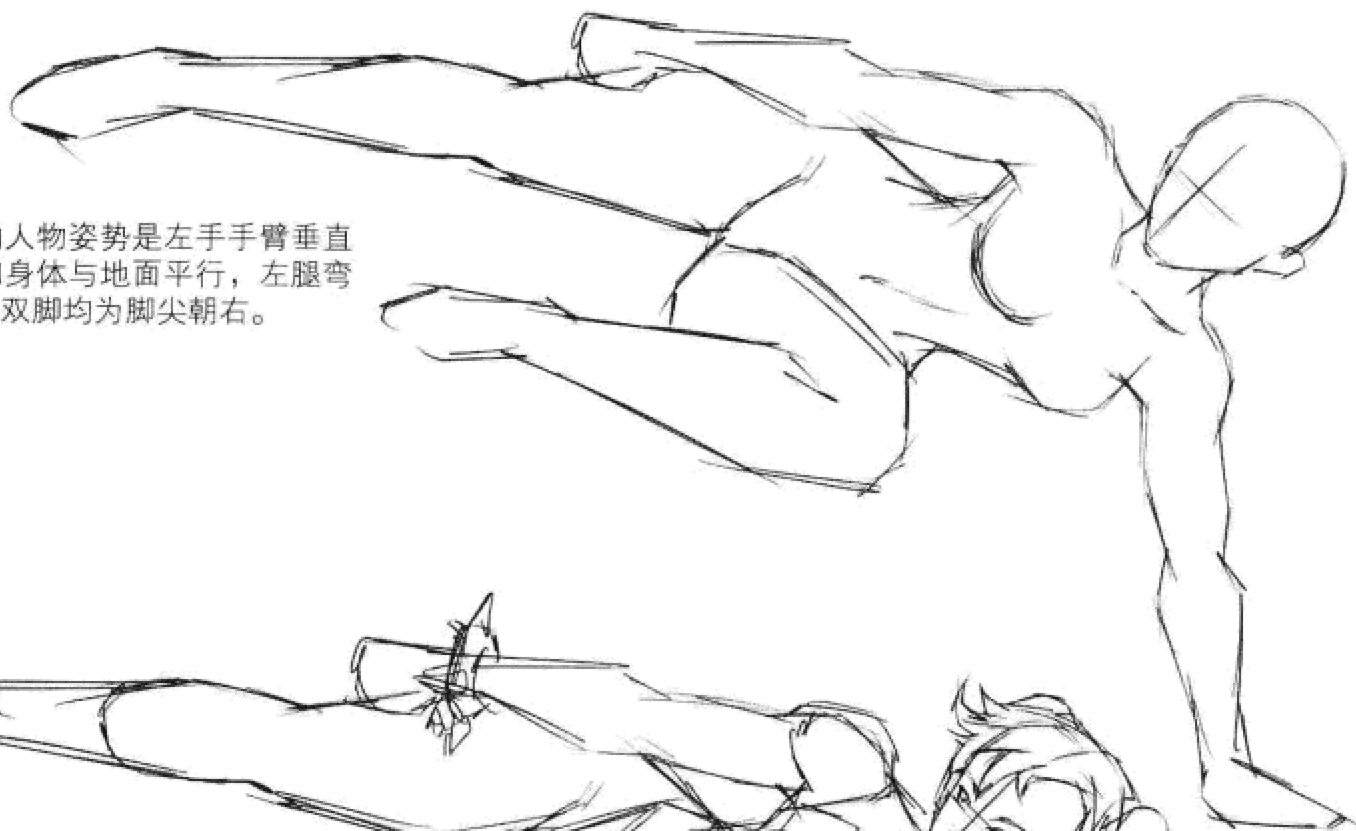
调整线稿，擦去多余的线条，使画面看起来干净整洁，着重绘制眼睛的明暗部分，并将人物服饰上的花纹样式和袖口细节绘制出来。



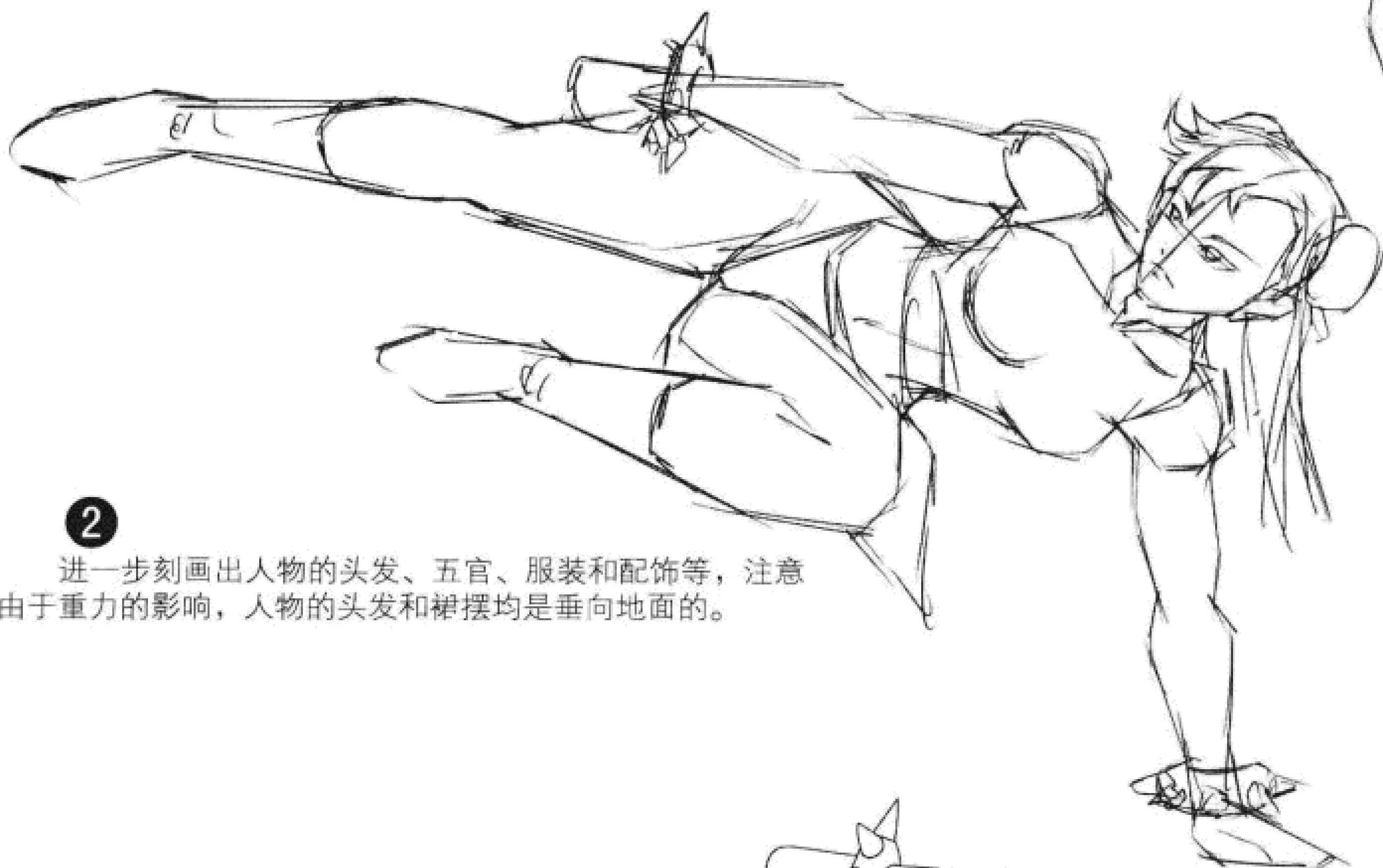
❹

通过阴影表现人物身体的曲线，特别是人物的胸部、手臂和腿部，根据各部分投影的方向和褶皱的光影效果可以判定光线的方向为人物的右上方。

单手支地双腿侧踢的少女



❶
这里绘制的人物姿势是左手手臂垂直于地面，右臂和身体与地面平行，左腿弯曲，右腿伸直，双脚均为脚尖朝右。



❷
进一步刻画出人物的头发、五官、服装和配饰等，注意由于重力的影响，人物的头发和裙摆均是垂向地面的。



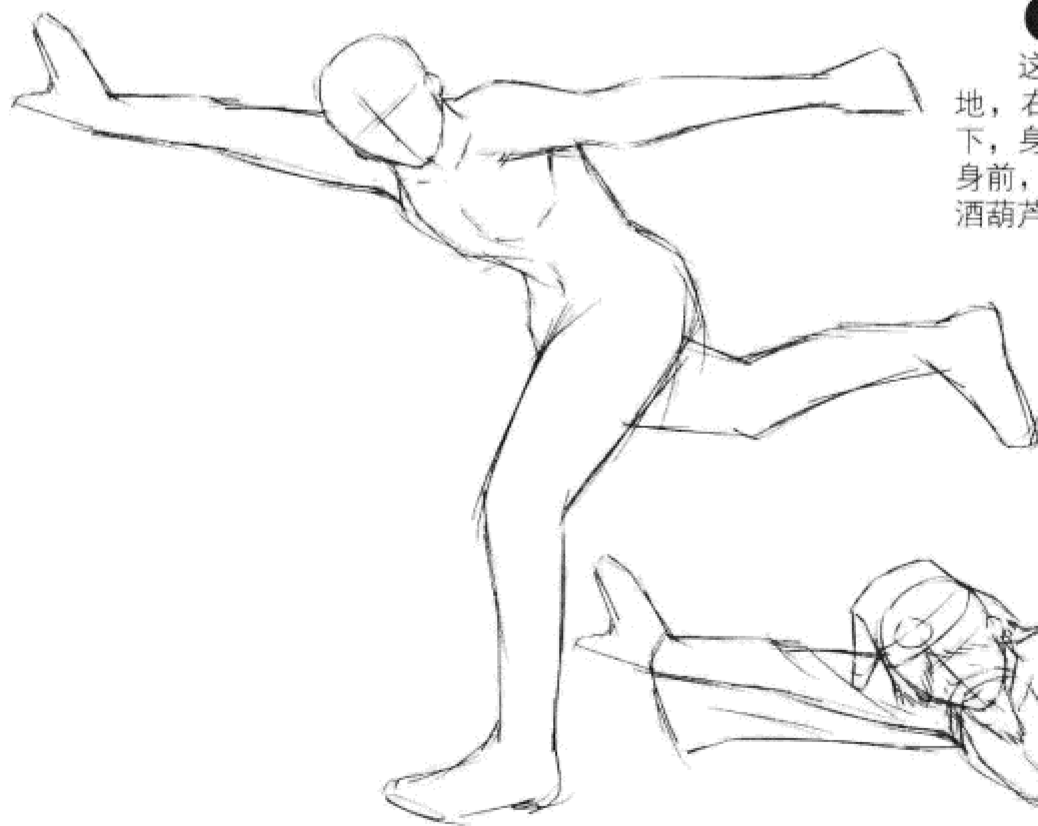
❸
擦去画面上多余的草稿部分，或者重新拓印一遍作品。

从最终线稿可以看出，人物上半身为紧身衣，紧紧地贴着人体的身体结构，线条的变化十分明显，而腿部一上一下、一屈一直的姿势也要与地面平行。



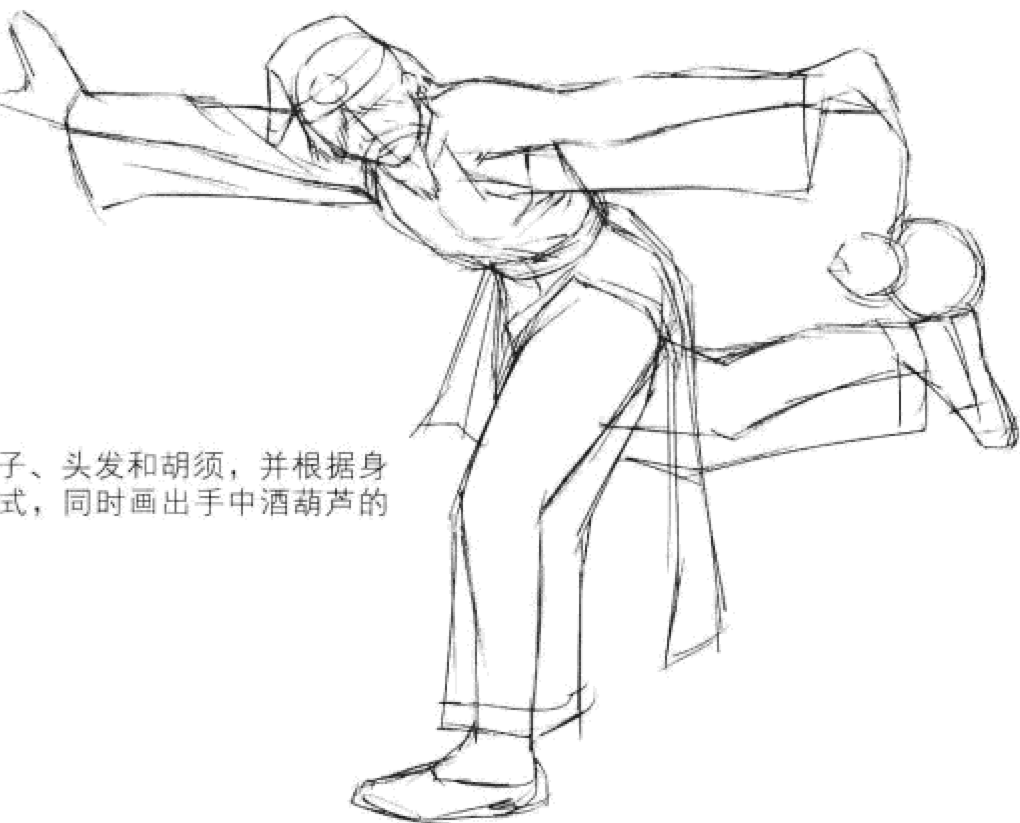
4 为人物添加阴影效果，由于单手撑地需要极大的力量，所以应加强人体手臂和腿部肌肉的刻画，而人物的头饰和服饰则带有中国古代的风格，特别是小盘发、服饰的立领、袖口的花纹等，通过手腕上佩戴的犬牙状手环和脚上的系带长靴来表现人物力量的强大。

提着酒葫芦俯身后看的老者



❶

这里绘制的人物姿势是左腿微屈，左脚支地，右腿向后抬起，与地面平行，右脚脚尖朝下，身体前倾，双臂伸展，左臂在身后，右臂在身前，右手自然张开，手心朝外，左手手中提着酒葫芦，头向后扭转。



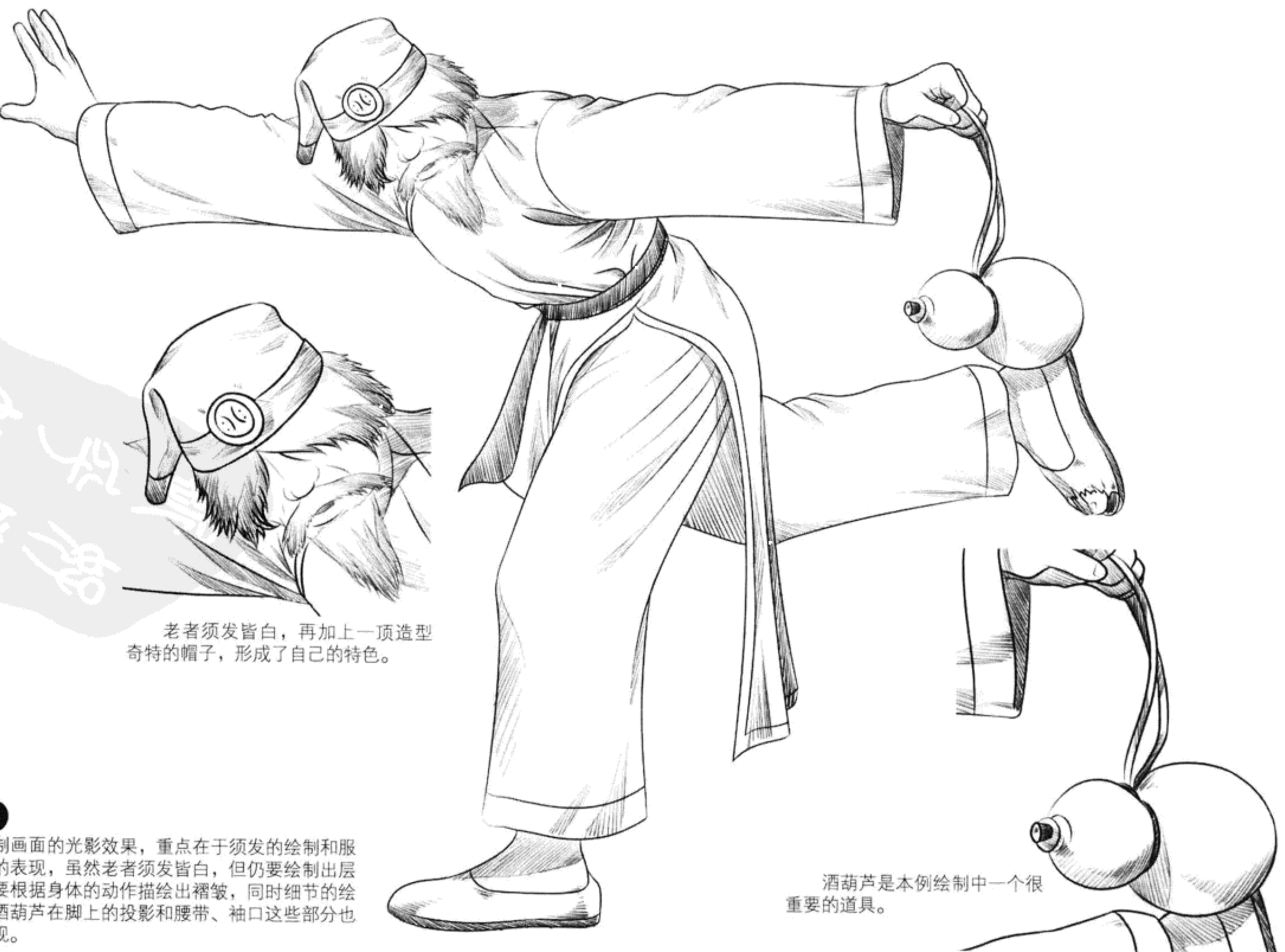
❷

为人物添加帽子、头发和胡须，并根据身体结构绘制服装样式，同时画出手中酒葫芦的特点。



❸

清理画面，去除杂乱的线条，由于老者头发将眼睛遮挡，与长长的胡须配合，无法看清人物的面部表情，但根据其随身携带的酒葫芦和此时的动作可以看出，这是一位有着孩童性格的老顽童，武功高超却不轻易出手，洞悉世事却喜欢置身事外，只对玩乐人间感兴趣。



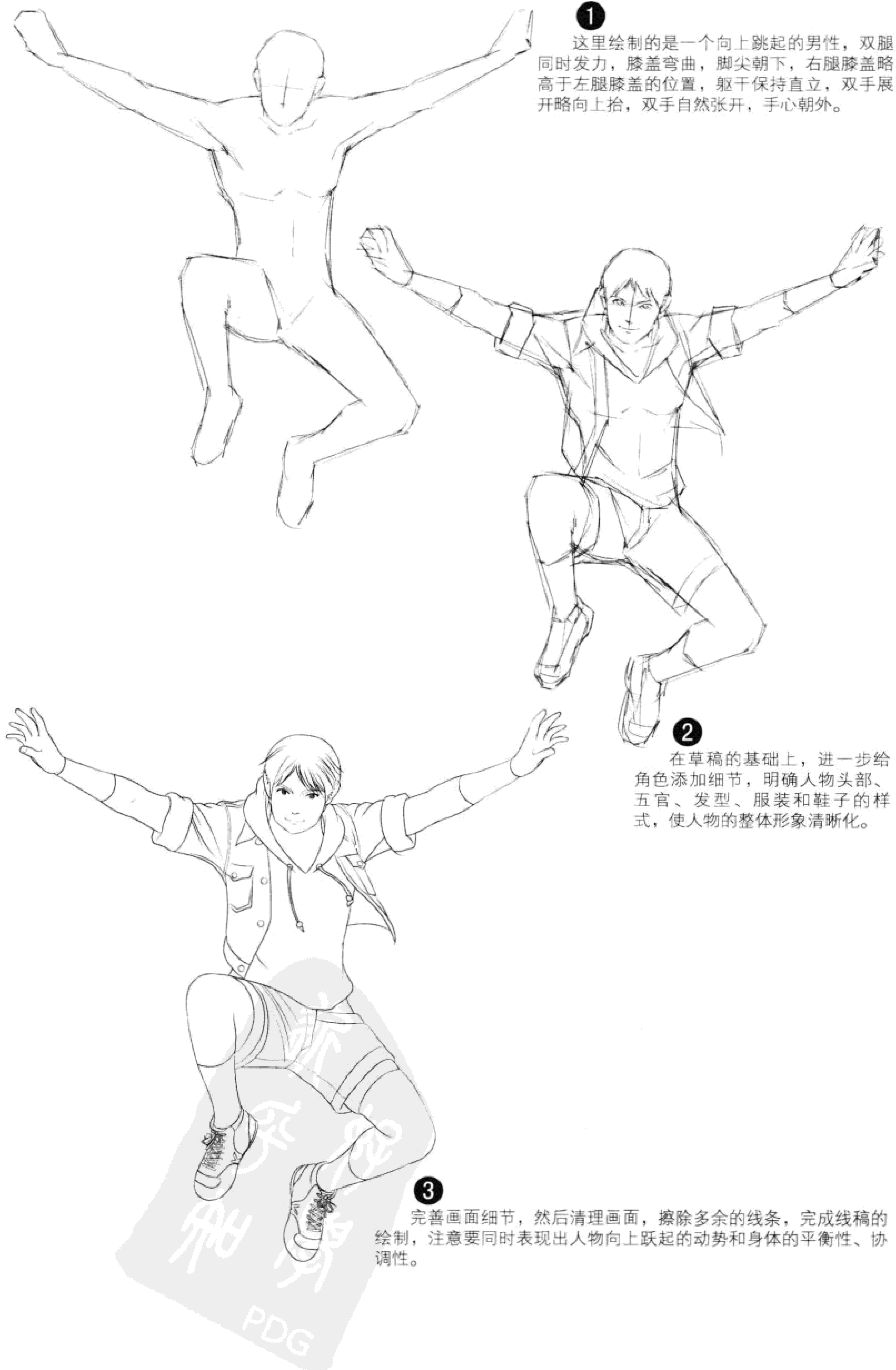
老者须发皆白，再加上一顶造型奇特的帽子，形成了自己的特色。

酒葫芦是本例绘制中一个很重要的道具。

4

绘制画面的光影效果，重点在于须发的绘制和服装褶皱的表现，虽然老者须发皆白，但仍要绘制出层次感，要根据身体的动作描绘出褶皱，同时细节的绘制，如酒葫芦在脚上的投影和腰带、袖口这些部分也不能忽视。

双腿屈膝跳起躲避攻击的男性



❶
这里绘制的是一个向上跳起的男性，双腿同时发力，膝盖弯曲，脚尖朝下，右腿膝盖略高于左腿膝盖的位置，躯干保持直立，双手展开略向上抬，双手自然张开，手心朝外。

❷
在草稿的基础上，进一步给角色添加细节，明确人物头部、五官、发型、服装和鞋子的样式，使人物的整体形象清晰化。

❸
完善画面细节，然后清理画面，擦除多余的线条，完成线稿的绘制，注意要同时表现出人物向上跃起的动势和身体的平衡性、协调性。

❹

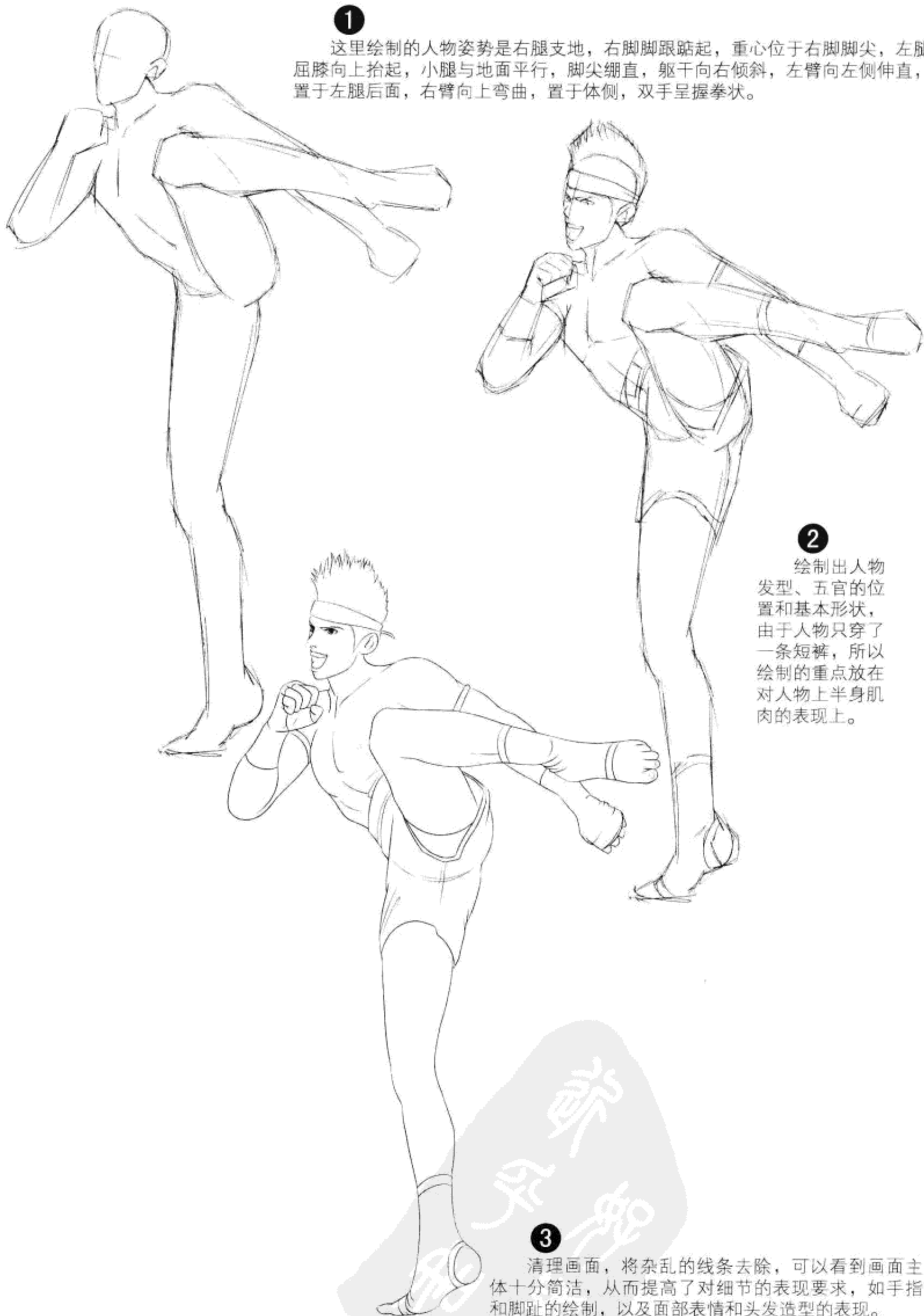
人物上身穿了内外两件套的服饰，里面是一件带帽的长袖卫衣，外面是一件卷起袖子的短款牛仔外套，所以在绘制光影效果时，不论是服饰上的褶皱、外套的投影等主要部分，还是卫衣的帽绳、外套的纽扣、胸前的口袋等这些细节都要考虑到。



系带的运动鞋，既舒适又便于活动。

被风吹起的衣摆增强了人物的帅气。

左腿抬起准备横扫的动作



❶

这里绘制的人物姿势是右腿支地，右脚脚跟踮起，重心位于右脚脚尖，左腿屈膝向上抬起，小腿与地面平行，脚尖绷直，躯干向右倾斜，左臂向左侧伸直，置于左腿后面，右臂向上弯曲，置于体侧，双手呈握拳状。

❷

绘制出人物发型、五官的位置和基本形状，由于人物只穿了一条短裤，所以绘制的重点放在对人物上半身肌肉的表现上。

❸

清理画面，将杂乱的线条去除，可以看到画面主体十分简洁，从而提高了对细节的表现要求，如手指和脚趾的绘制，以及面部表情和头发造型的表现。



收脚准备侧踢时脚趾向内弯曲是身体的本能反应。

人物面部表情十分明朗，透着一股自信。

❹

为人物添加阴影效果，从整体上看需要表现人物头部的投影、胸部的肌肉和短裤的投影，从细节上看需要表现脚腕处护带的褶皱、额头处额头束带的光影变化等。

双人格斗人物组合1



❶

这里绘制的双人格斗姿势是力量的较量，一人左腿支地，身体后仰，右腿抬高自上而下向对方劈砍，手臂呈自然扭转状态；另一人则双腿分开，略微屈膝下蹲，双臂抬起，交叉与头顶，抵挡对方腿部的攻击。



❷

绘制出两人不同的风格，一人是长长的发辫，正装搭配腰带和低跟鞋；另一人则是小盘发，古典的立领式高叉服装搭配长筒系带皮靴。



❸

继续添加细节部分并整理出最终的线稿，从画面中可以看出，虽然一方用腿劈砍，为攻击方；另一方用手臂抵挡，为防御方，但并不能因此判定两人的实力强弱，这只是一时的对抗，而不是决定输赢的时刻。

使用双臂抵挡腿部的下劈动作，是本例中双人格斗的主要攻击点。



❹

为人物添加阴影效果，由于光线是从正面照射过来的，所以画面整体色调较亮，将服饰上的褶皱、手臂的投影、胸部的曲线等处表现出来，就能凸显出画面的立体感和层次感。

双人格斗人物组合2



❶
将两人格斗的基本动态绘制出来。

绘制时注意上方人物是踢腿姿势，属于进攻方；下方人物则是抵挡姿势，属于防御方。

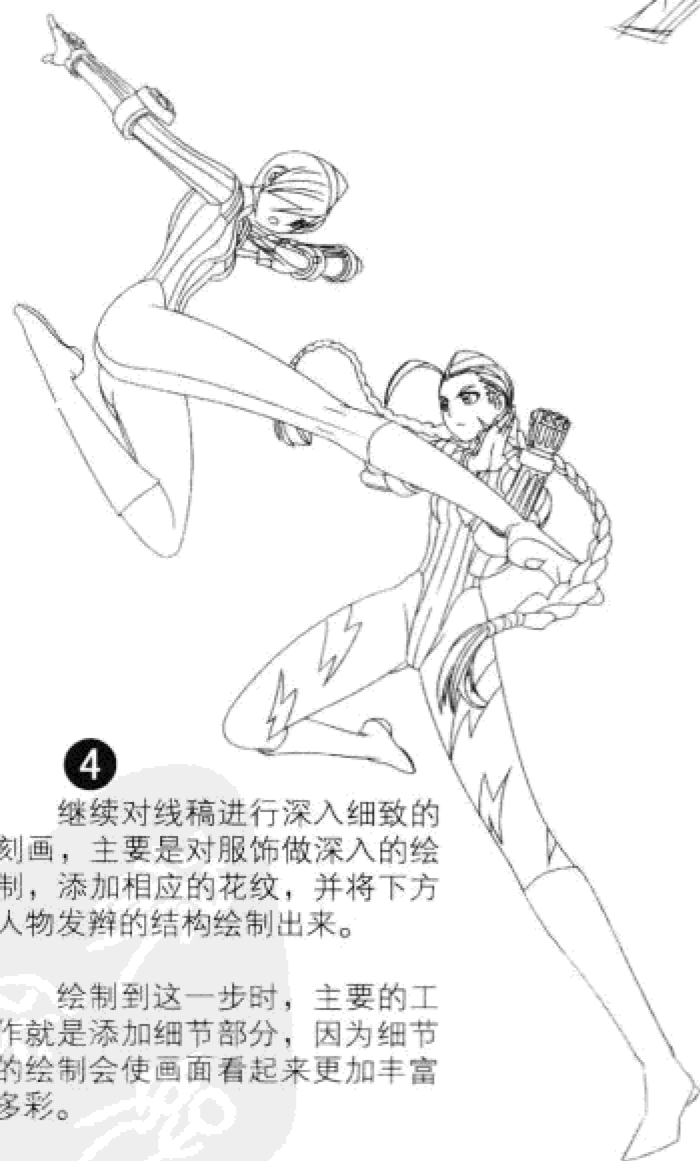


❷
在草稿的基础上明确人物头部身体、四肢的线条，使人物的整体形象清晰化，同时还要明确人物的性别，此时可以明显看出上方人物为女性，下方人物为男性。



❸
对线稿进行整体细致的调整，并着手对人物细节进行刻画。

确定人物五官的位置，并区分出服装的结构类型及人物所持有的道具。



❹
继续对线稿进行深入细致的刻画，主要是对服饰做深入的绘制，添加相应的花纹，并将下方人物发辫的结构绘制出来。

绘制到这一步时，主要的工作就是添加细节部分，因为细节的绘制会使画面看起来更加丰富多彩。



❺
为人物添加阴影效果，在绘制两个或多个人物的时候，需要注意每个人物的光源方向要一致，而且要考虑到人与人之间投影的影响。

双人格斗人物组合3



❶
绘制双人组合时，首先要注意画面的整体结构安排，最好是高低错落，反差较大，从而产生具有强烈冲击力的画面效果。

在绘制时首先要确定两个人物的位置及主次关系，大致将人物的动态勾勒出来。



❷
进一步将人物的形体清晰化。
尤其注意女生在画面中所占的比重较大，另外其动作幅度也比男性大，由此可知，整张画面的重点是女性，但是也不可以忽略男性的绘制。
绘制时注意线条的运用要轻淡一些，方便我们之后的修改。



❸
确定两个人物的五官位置。
绘制时要注意，由于画面的整个角度是俯视的状态，所以五官等身体结构由于透视的关系，外部轮廓线产生了一定的透视变化。
另外还要绘制出人物盔甲的基本形状。



❹
继续对线稿进行深入细致的刻画。
在绘制时注意对人物整体外形的把握，其次注意衣服上的细节，例如服饰上的花纹造型、鞋子的质地，同时在绘制的过程中，要时刻保持对人物身体结构动态的把握。

❺
为画面添加光影效果。

绘制时重点将人物的眼睛明暗表现出来，另外各部分细节的绘制同样是重点，尤其像剑柄上的花纹可以充分体现出人物身份是相当高贵的，这些细节会进一步从侧面展现人物性格等特点。





第五章　其他持武器类人物的绘制

在动漫作品中，有各种各样的人物甚至精灵等，他们虽然不会随时处于体育或格斗的姿势状态，但却时刻为战斗而准备着。在本章中，我们将学习如何绘制手持武器类的人物。

拿着斩击斧的女战士



❶

　　用简单的线条将人物的基本动态及大体轮廓线勾画出来。

　　绘制时注意人物的透视关系，并且注意人物盔甲的基本造型设计。



❷

　　确定五官位置，描绘出人物的基本造型。

　　绘制时注意，我们所绘制的是魔幻世界的女战士，所以在设计人物时要使用到魔幻的元素，注意观察其武器造型的夸张程度。



❸

　　进一步刻画人物的细节。绘制人物的五官，绘制时注意人物的表情、盔甲的一些细节，尤其是武器的绘制。



❹

进一步完善人物的细节。

绘制时注意人物身上盔甲的厚度该怎么表现。

蟹钳似的武器，体现了魔幻世界中的夸张感。



❺

为人物添加色调。

绘制时注意，调子要随着人物的结构而变化；在绘制人物五官和褶皱深的地方时可以画得重一些，这样得到的画面效果会更好一些；最后要注意对整体效果的把握。

身着公主裙盔甲的女战士



❶

用淡淡的线条在纸上快速绘制出人物的基本轮廓线。

绘制时注意人物的基本造型结构及动态变化。



❷

在草图的基础上，进一步给角色添加细节，明确人物头部身体、四肢，并且确定五官的位置，使人物的整体形象清晰化。

绘制时注意对人物身体及视角的把握。



❸

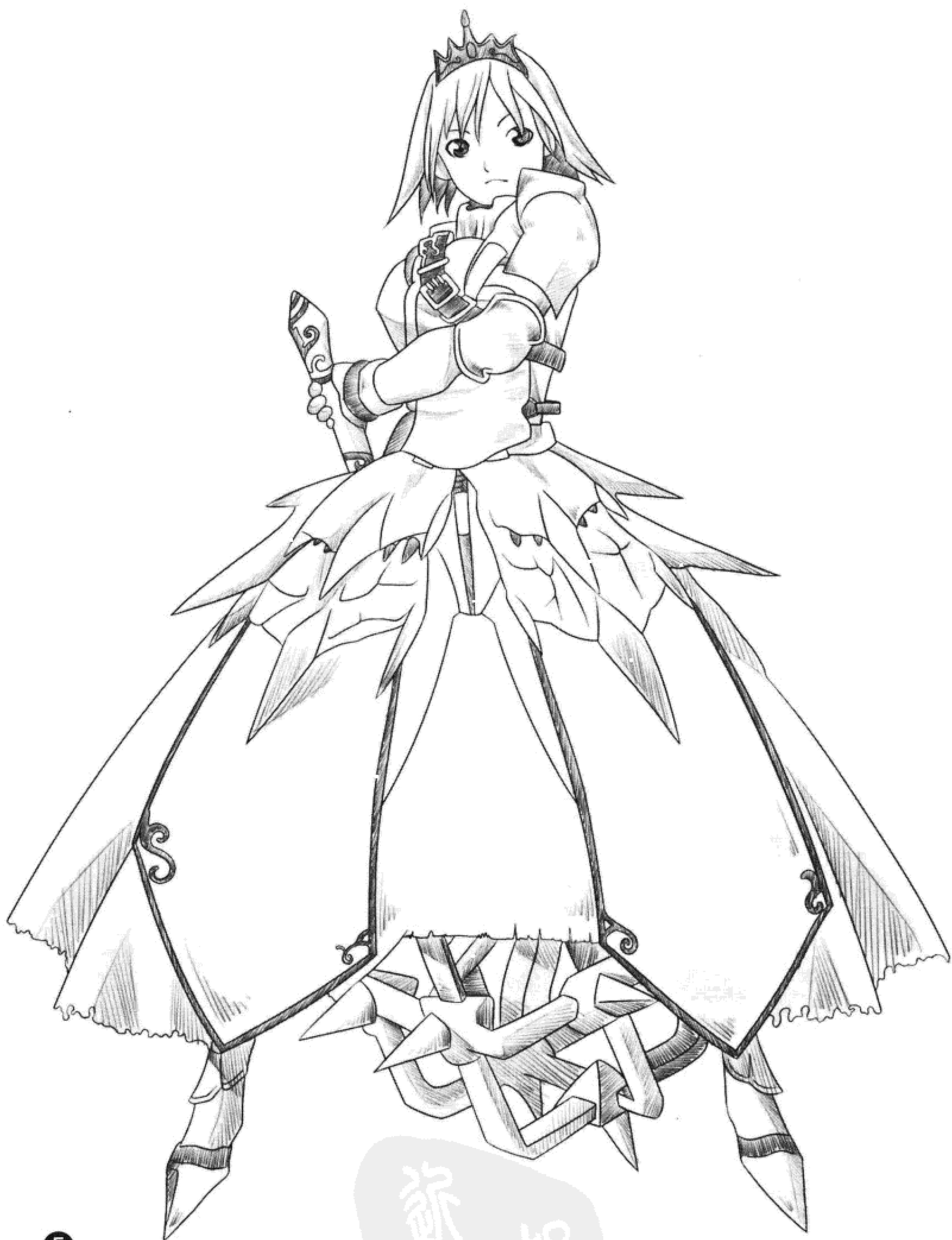
对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画，对服饰和鞋子做深入的绘制。



❹

继续对线稿进行深入细致的刻画。

绘制时注意对人物整体外形的把握；其次注意衣服上细节的刻画，例如服饰上的花纹造型、衣服鞋子的质地；同时在绘制的过程中时刻保持对人物身体结构动态的把握。



❺

下面为人物添加阴影效果，以加强人物的立体感与层次感。

头戴皇冠是公主身份的象征，所以在设计人物时，人物的盔甲看起来像是公主的蓬蓬裙，武器造型看起来相当特别，人物露出坚毅的表情，使得她看起来柔弱中带着刚强。

佩戴宝剑的男战士



❶
在纸上快速将人物的大致轮廓及基本动态表现出来。
绘制时注意男性人物在身体结构上与女性的差别。



❷
进一步绘制出人物的五官及全身的造型。
绘制时注意对人物重心的把握。



❸
对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画，对服饰和鞋子做深入的绘制。
绘制眼睛时，注意要将眼睛的内部结构画出来；绘制身体时，注意衣服是包裹在身体上的，衣服的褶皱会随着人物的动作而产生相应的变化，并注意对外形的把握。



❹
继续对线稿进行深入细致的刻画。在绘制时注意对人物整体外形的把握；其次注意衣服上细节的刻画，例如服饰上的花纹造型、衣服鞋子的质地；同时在绘制的过程中，时刻保持对人物身体结构动态的把握。



❺

给人物添加阴影效果，以加强人物的立体感与层次感，突出头部和衣服褶皱的绘制，这样我们就可以看到最终画面的效果了。在绘制人物五官和褶皱深的地方时可以画得重一些，这样画面效果会更好一些。

最后要注意对整体效果的把握。

背剑的女战士



❶

在纸上用轻松明快的线条将人物的基本动态及基本造型绘制出来。

绘制时注意线条的运用不必过于严谨，以轻松的方式绘制为佳。



❷

明确人物头部、四肢及五官的位置。

绘制时注意对人物身体及视角的把握，并注意人物的动态及表情。



❸

进一步将人物的细节添加完整，方便我们为其添加阴影关系。

绘制时注意对衣服的结构及外形的把握，例如皮带、裙子及靴子上的花纹，其次注意角色背上大剑的造型设计。



❹

完善线稿的细节，将多余的线条擦除，整理出干净的线稿。



5

为人物添加阴影关系，以加强人物的层次感与立体效果。

在绘制过程中注意区分色块关系，上色调时不要画得过重，否则会使画面看起来太厚重。

拿着魔法杖的少女



❶

用简单的线条将人物的基本造型绘制出来。

绘制时注意人物的基本动态。



❷

进一步给角色添加细节，明确人物头部身体、四肢，并且确定五官的位置，使人物的整体形象基本清晰化。

在绘制时注意对人物身体及视角的把握，并注意人物的动态表情。



❸

对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画，对服饰和鞋子做深入的绘制。

绘制身体时，注意衣服是包裹在身体上的，衣服的褶皱随着人物的动作而产生相应的变化，并注意对外形的把握。



❹

继续完善人物造型。

对于魔幻世界中的人物，尤其是一些装饰物，在设计中，我们可以大胆发挥想象力，充分调动我们的创造能力。

绘制时注意对线条粗细、轻重的把握。



人物腰部的腰带结构较为复杂，在绘制光影效果时注意不同材质的表现。

❺

在明确的线稿基础上，绘制人物的光影效果，注意头发的弯曲转折和裙摆的飞扬效果。

手持精灵权杖的长卷发少女



❶

用简单的线条将人物的基本动态及基本的造型结构绘制出来。

绘制时，注意人物头发的结构变化及缠绕的基本规律，尤其注意女生的站姿特点。



❷

进一步刻画人物的基本造型。

注意头发上叶子形状的装饰物，绘制时尤其要注意人物头发的生长规律及结构变化。



❸

对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画，对服饰和鞋子做深入的绘制。

为人物添加五官并确定其位置，在绘制身体时，注意衣服是包裹在身体上的，衣服的褶皱随着人物的动作而产生相应的变化，并注意对外形的把握。



❹

继续对线稿进行深入细致的刻画。

绘制时注意对人物整体外形的把握；其次注意衣服上细节的刻画，例如服饰上的花纹造型、衣服鞋子的质地；同时在绘制的过程中，时刻保持对人物身体结构的动态的把握。



5

为人物添加阴影效果，以加强人物的立体感与层次感。在基本调子的基础上对人物进行深入的刻画，突出头部和衣服褶皱的绘制，这样我们就可以看到最终画面的效果了。

手持巫师棒的冷艳女魔法师



❶
在纸上将女魔法师的基本外轮廓线勾勒出来。
绘制时将人物的基本动态也要表现出来，另外线条要淡一点，以方便之后的修改。



❷
继续绘制人物造型，此时，人物的基本结构已经表现出来了。
绘制时注意人物服饰的细节。



❸
将人物的大体轮廓基本勾勒完后，人物的基本造型就绘制完毕了，接下来为人物添加细节。



❹
对线稿进行深入细致的刻画。
绘制时注意对人物整体外形的把握；其次注意衣服上细节的刻画，例如服饰上的花纹造型、衣服鞋子的质地；同时在绘制的过程中，时刻保持对人物身体结构及动态的把握。



❺

为了加强人物的立体感与层次感，给人物添加阴影效果。

绘制时突出头部和衣服褶皱的绘制，这样我们就可以看到最终画面的效果了。

拿着魔法棒的可爱魔法少女



❶

用简单明快的线条绘制出人物的外轮廓线及人物的基本动态。



❷

明确人物头部及四肢，并且确定五官的位置，使人物的整体形象清晰化。

在绘制时注意对人物身体及视角的把握，并注意人物的动态表情。

❸

对线稿进行整体细致的调整，并加深对人物细节的刻画。

绘制身体时，注意衣服是包裹在身体上的，衣服的褶皱随着人物的动作而产生相应的变化，并注意对外形的把握。绘制眼睛时，注意要将眼睛的内部结构画出来。





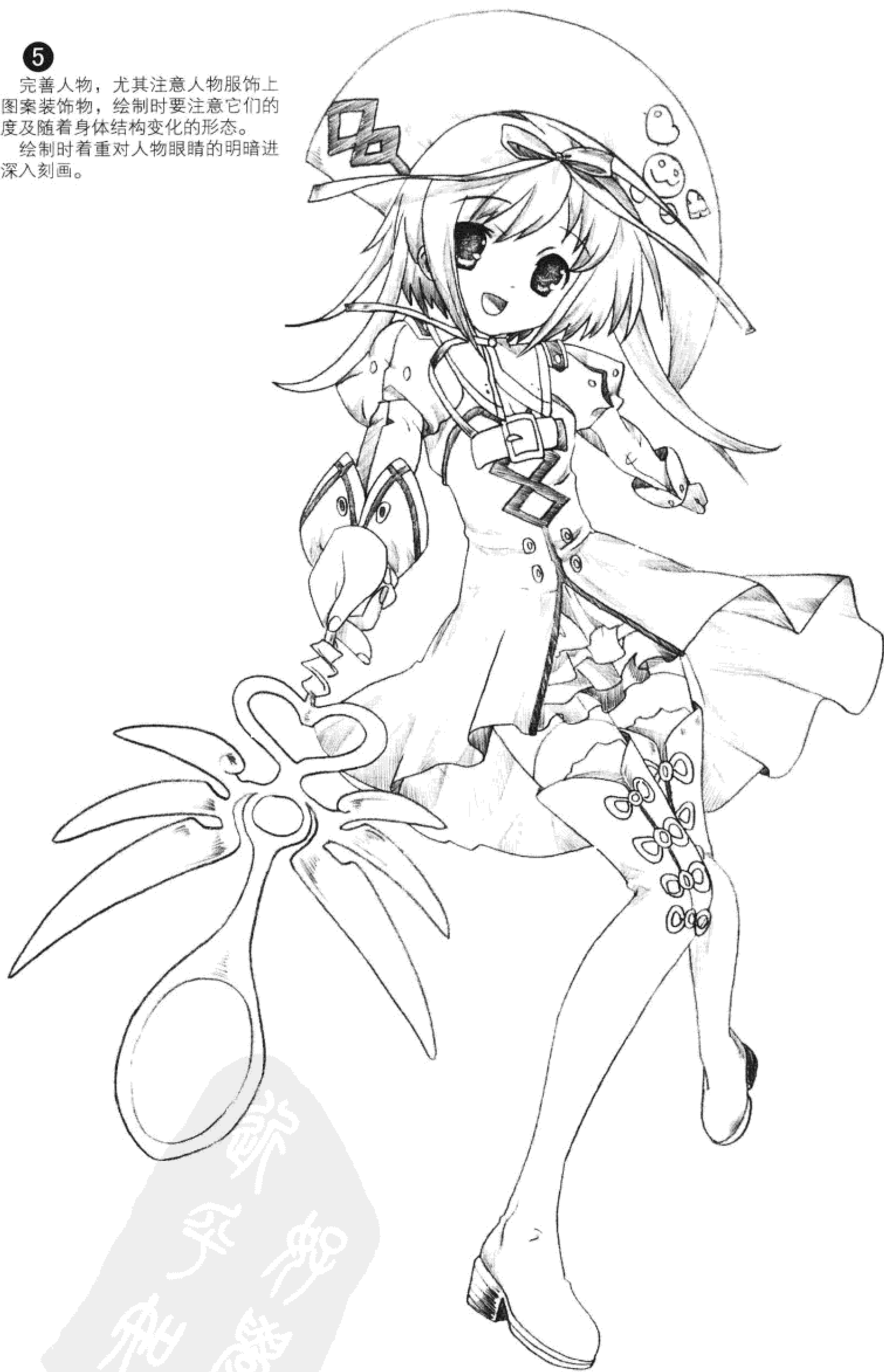
❹

添加细节，利用橡皮等工具擦去多余的线条，整体调整人物并添加细节部分，在绘制完成后，查看最后的效果。

❺

完善人物，尤其注意人物服饰上的图案装饰物，绘制时要注意它们的厚度及随着身体结构变化的形态。

绘制时着重对人物眼睛的明暗进行深入刻画。



手持法杖的温柔女魔法师



❶
在纸上用简单干练的线条将少女的基本造型及动态绘制出来。
在绘制时要注意魔法少女的衣着及手中握着的法杖的造型。



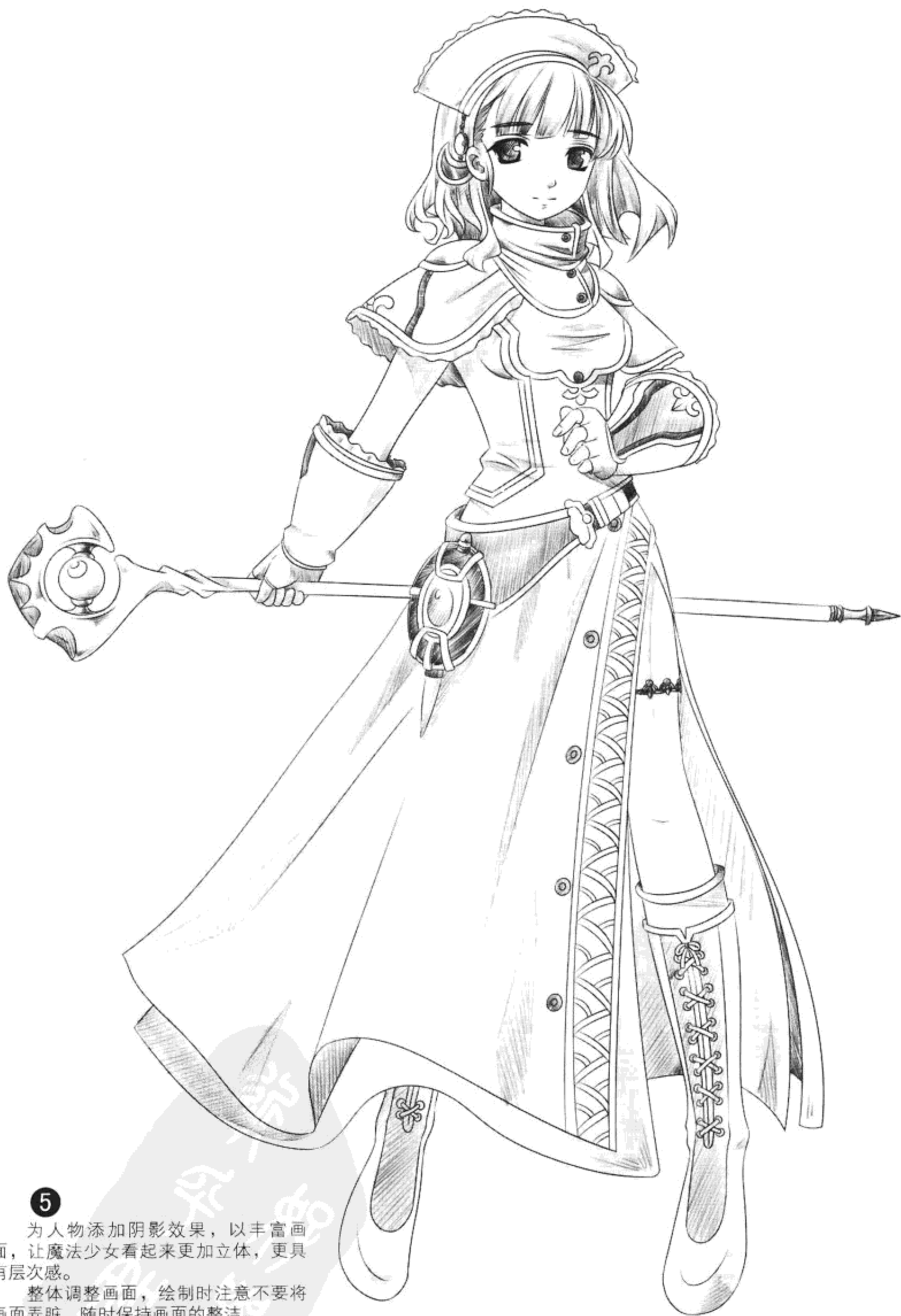
❷
进一步给角色添加细节，明确人物头部及四肢，并且确定五官的位置，使人物的整体形象清晰化。
绘制时注意对人物身体及视角的把握，并注意人物的动态表情。



❸
将人物的细节添加完整。
绘制时注意对衣服的结构及外形的把握，例如皮带、裙子及靴子上的花纹；其次注意角色手中所持法杖的结构。



❹
将杂乱的线条擦除，整理出完整的线稿。



❺

为人物添加阴影效果，以丰富画面，让魔法少女看起来更加立体，更具有层次感。

整体调整画面，绘制时注意不要将画面弄脏，随时保持画面的整洁。

使用匕首和暗器的女精灵战士



❶ 用简单的线条快速将人物的大致轮廓勾勒出来，绘制时注意对人物身体比例结构的掌握。



❷ 明确人物头部及四肢，并且确定五官的位置，使人物的整体形象清晰化。

绘制时注意对人物身体及视角的把握，并且注意人物的动态。



❸ 整体调整线稿，加深对人物细节的刻画，对服饰和鞋子做深入的绘制。

绘制眼睛时，注意要将眼睛的内部结构画出来。绘制身体时，注意衣服是包裹在身体上的，衣服的褶皱随着人物的动作而产生相应的变化，并注意对外形的把握。

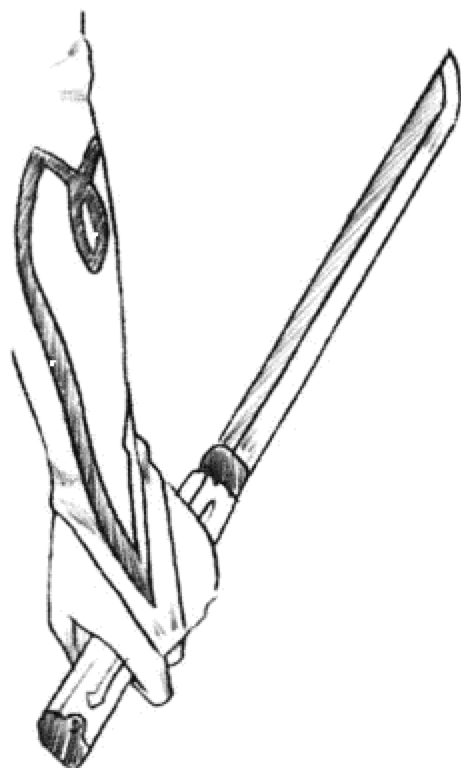


❹ 继续对线稿进行深入细致的刻画。

绘制时注意对人物整体外形的把握；其次注意衣服上细节的刻画，例如服饰上的花纹造型、衣服鞋子的质地；同时在绘制的过程中，时刻保持对人物身体结构动态的把握。



右手中的暗器。



左手中的匕首。

❺

为人物添加阴影效果，以加强人物的立体感与层次感。在基本调子的基础上对人物进行深入的刻画，突出头部和衣服褶皱的绘制，这样我们就可以看到最终画面的效果了。

身披斗篷的精灵



❶
用明快的线条绘制出人物的外轮廓线及基本动态。

绘制时可以借助轮廓线来确定头部、身体及四肢的基本位置。



❷
在草稿的基础上，明确人物头部及四肢，并且确定五官的位置。

绘制时注意对人物身体及视角的正确把握，并注意人物的动态。



❸
加深对人物细节的刻画，尤其是对服饰和鞋子的绘制。

绘制眼睛时，注意要将眼睛的内部结构画出来。绘制身体时，注意衣服是包裹在身体上的，衣服的褶皱随着人物的动作而产生相应的变化，并注意对外形的把握。



❹
继续对线稿进行深入细致的刻画。在绘制时注意对人物整体外形的把握；其次注意衣服上细节的刻画，例如服饰上的花纹造型、衣服鞋子的质地；同时在绘制的过程中，时刻保持对人物身体结构动态的把握。



❺

为了让人物看起来更加具有真实感，我们为她绘制一些阴影效果。

绘制时注意线条的排列不必过于严谨，并且绘制时要注意人物阴影是随着人物结构的变化而变化的。

提着大刀的女侠客



❶

绘制的画面属于仰视的角度，在这种角度下，由于近大远小的关系，人物的左脚会显得较大，在绘制轮廓时需要注意这一点。



❷

明确人物头部结构、四肢的位置，使人物的基本形象清晰化。

在绘制时注意对人物身体及视角的把握。



❸

进一步绘制人物的细节，主要确定人物五官的位置，以及离视线最近的左脚鞋子的细节和手中所持大刀的结构。



❹

完善人物造型，将该添加的细节全部绘制完整。

所谓细节是指人物头发的分组、衣摆扬起的方向、五官的形状和鞋子、大刀的最终结构。



❺
为了让人物看起来更加有立体感，我们绘制一些阴影的效果。

绘制时注意，虽然光线从人物正面照射过来，但由于我们的视角是侧面，所以明暗的分界线要把握准确。

跪地检查枪支的少女



❶

用简单的线条将人物基本形状绘制出来，此次绘制的武器是大型枪支，所占画面较大，在绘制时需要注意枪支与人物的关系和与画面的比例分配。



❷

进一步确定人物和枪支各部分的位置，由于枪支放置在人物双腿之上，而人物是双膝跪地的姿势，所以大腿是压在小腿上的，其相互作用力的线条比例是关键。



❸

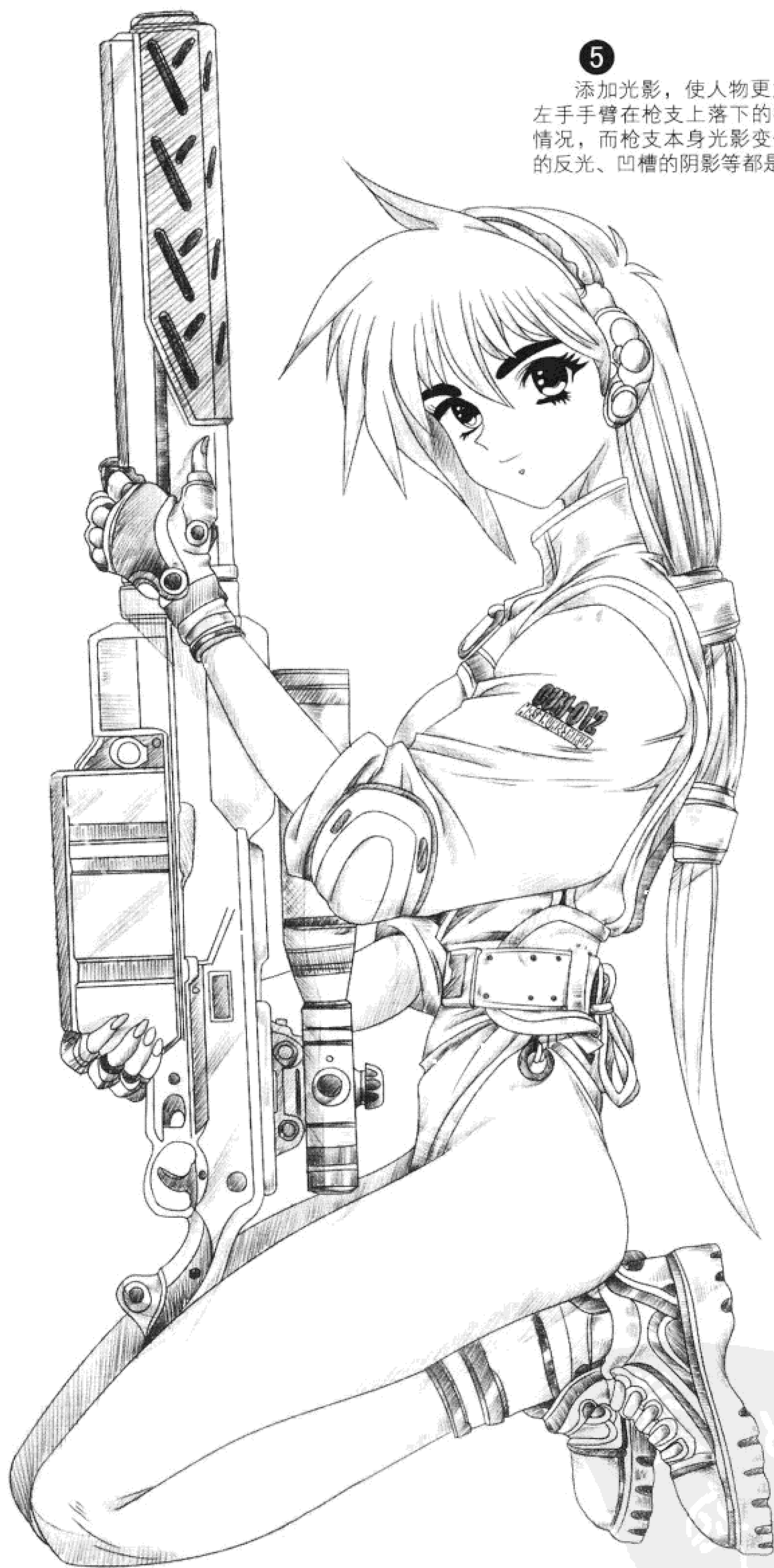
整体调整人物并添加细节部分，此时人物的大致形态就绘制出来了。

绘制时应注意对线条粗细、轻重的把握。此处绘制的主题是武器少女，所以不可能只出现一个大型枪支的武器，在人物身上还会佩戴多种小型武器，此时应该大致将位置标示出来。



❹

在原有的基础上添加人物身体各个部分道具的细节，如露指手套、腰间的弹夹、通讯耳机等，然后将大型枪支的细节绘制出来，另外，人物的五官、头发及鞋子等也需要进一步完善。



❺

添加光影，使人物更加具有立体感。注意左手手臂在枪支上落下的投影形状要符合实际情况，而枪支本身光影变化也十分丰富，细节的反光、凹槽的阴影等都是需要注意的地方。

坐在高脚凳上的女警司



❶
将人物的基本动态及造型特点绘制出来，绘制时，可以稍微细致一些，并且要正确绘制出人物的身体结构变化。

绘制时注意人物的结构及透视关系，尤其是女性的S形身材特点。



❷
将人物一侧的斜刘海和微翘短发的发型绘制出来。

由于是成熟的女性，所以女性身体各部位发育完全，胸部看起来比较突出。



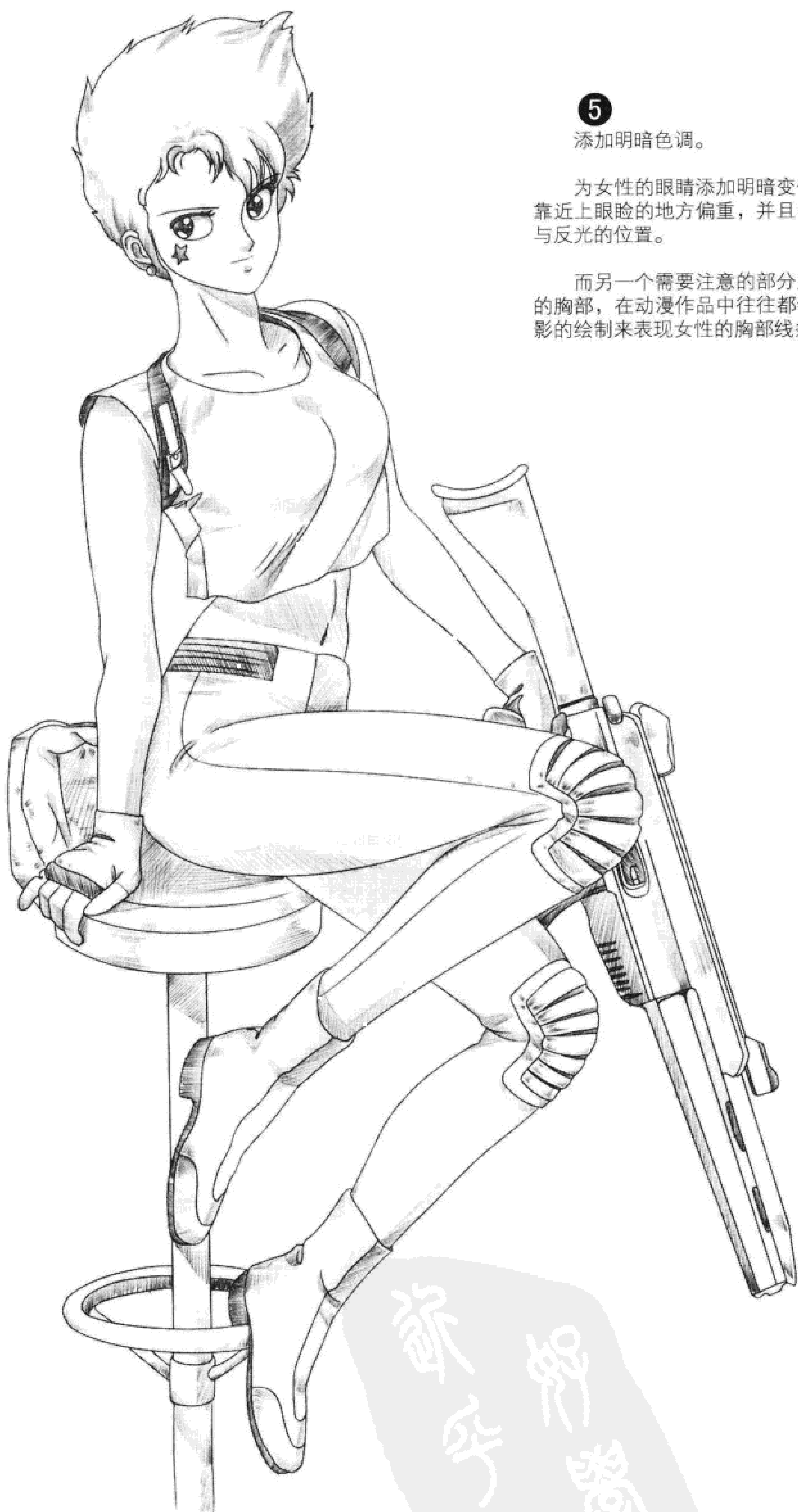
❸
完善人物其他各个部分，确定人物的五官位置，并大致勾勒出五官的造型结构。

另外，人物的姿势是坐在高脚凳上，身体与高脚凳之间的透视关系必须准确，既不能离高脚凳太远而使得看上去身体悬空，也不能离高脚凳太近而陷进去。



❹
添加细节，使人物看起来更加丰富，着重对衣服和枪支的绘制。

绘制时要注意人物上半身的衣服较为宽松，随着人体的形态有向上翘起的趋势。



❺
添加明暗色调。

为女性的眼睛添加明暗变化，注意靠近上眼睑的地方偏重，并且明确高光与反光的位置。

而另一个需要注意的部分则是女性的胸部，在动漫作品中往往都会通过光影的绘制来表现女性的胸部线条。

持枪静待猎物的复仇者



❶

快速在纸上将女性的形态绘制出来。

绘制时注意人物的姿势，右手持枪举在头部右侧，左手背在身侧，身体直立，头转向右侧，类似于靠在树边等待猎物经过的姿势。



❷

在第1步的基础上，将人物的发型和服装特点绘制出来，同时确定五官的位置。

绘制时注意人物身体比例，由于是站立的姿势，身体比例如果不合适很容易被看出来。



❸

进一步完善人物的绘制。

绘制出眼睛的结构，确定瞳孔与高光的位置，进一步将人物的衣物、服饰绘制出来，右手和手枪的形状也分别确定下来。



❹

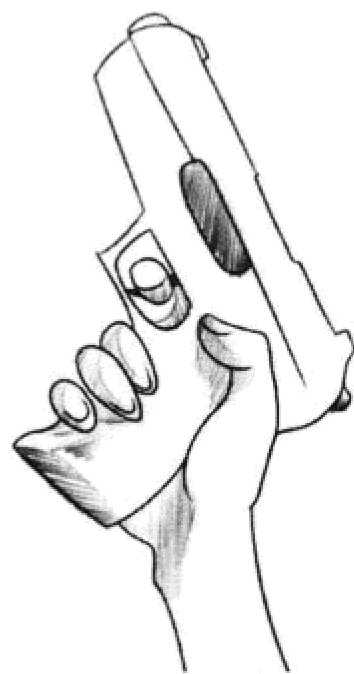
此时，人物的基本造型特点已经绘制出来了，接下来添加细节，如头发的刘海、胸部的线条、手枪的细节等。

绘制时注意线条要杂而不乱。





人物表情看上去十分平静，实则隐藏着仇恨，这种隐忍的情感最能打动人心。



人物右手握着手枪，注意手指与手枪的穿插关系。

❺

设定场景为人物背靠门边的墙壁站立，所以光线不可能从背后照射过来，而正面的光线虽然照亮了人物，由于刘海的遮挡，眼睛仍然处于阴影之中，加深了其阴暗的氛围。

甩出带锚钩长鞭的少年





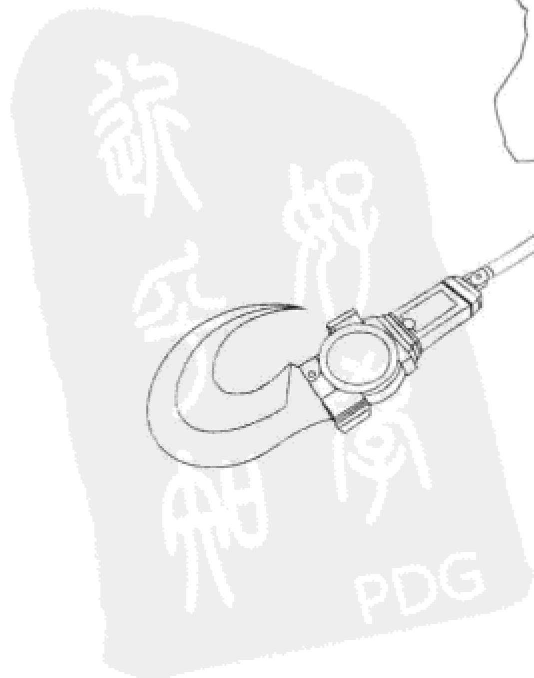
❶
勾勒出人物的大致形态和武器的样式。

注意人物的姿势是身体向前弯曲，左腿在前，右腿弯曲在后，右手弯于身后，左手拿着长鞭位于身前，看起来是向下俯冲的样子。

❷
继续深入刻画人物的发型和服装，同时确定五官的位置和锚钩的形状。

由于人物的姿势处于动态之中，注意协调四肢和躯干的平衡。





❸
完成人物线稿的绘制，画面的重点在于人物五官的绘制、服装的细节添加和姿势的平衡。



❹

为画面添加光影效果，加强人物的真实性和存在感。

在一幅完整的动漫作品中，并不是每个细节都必须刻画完整才算是完美，有时候也要讲究“近实远虚”，如本例中将右脚和右手进行了模糊处理，这样能够让观者将注意力集中于主要部位。

双手举着大砍斧的少年

❶

绘制人物外部轮廓和大砍斧的形状。

绘制时注意人物的姿势，双臂向前伸直举着砍斧，左臂在上，右臂在下，双腿分开站立，躯干保持竖直，头部略向右微偏。





❷

确定人物五官的位置和基本形状，绘制出人物头发和服饰的结构，并逐步细化砍斧的样式。



❸

完善细节并将多余的线条擦除，查看最终的线稿效果，注意人物上衣下摆被风吹起的样子，动漫作品中常用这样的手法来表现人物的潇洒和形势的严峻。



人物面部是绘制重点，从面部伤痕可以看出战斗的惨烈，从五官表情可以看出人物绝不言败的决心。

❹

绘制画面的阴影，由于大砍斧的斧头是金属材质，光滑而锋利，没有太多暗部，而人物的服装褶皱则是表现不同深浅光影的重点，注意整幅画面要保持光线的一致。

手持长鞭的女间谍





❷

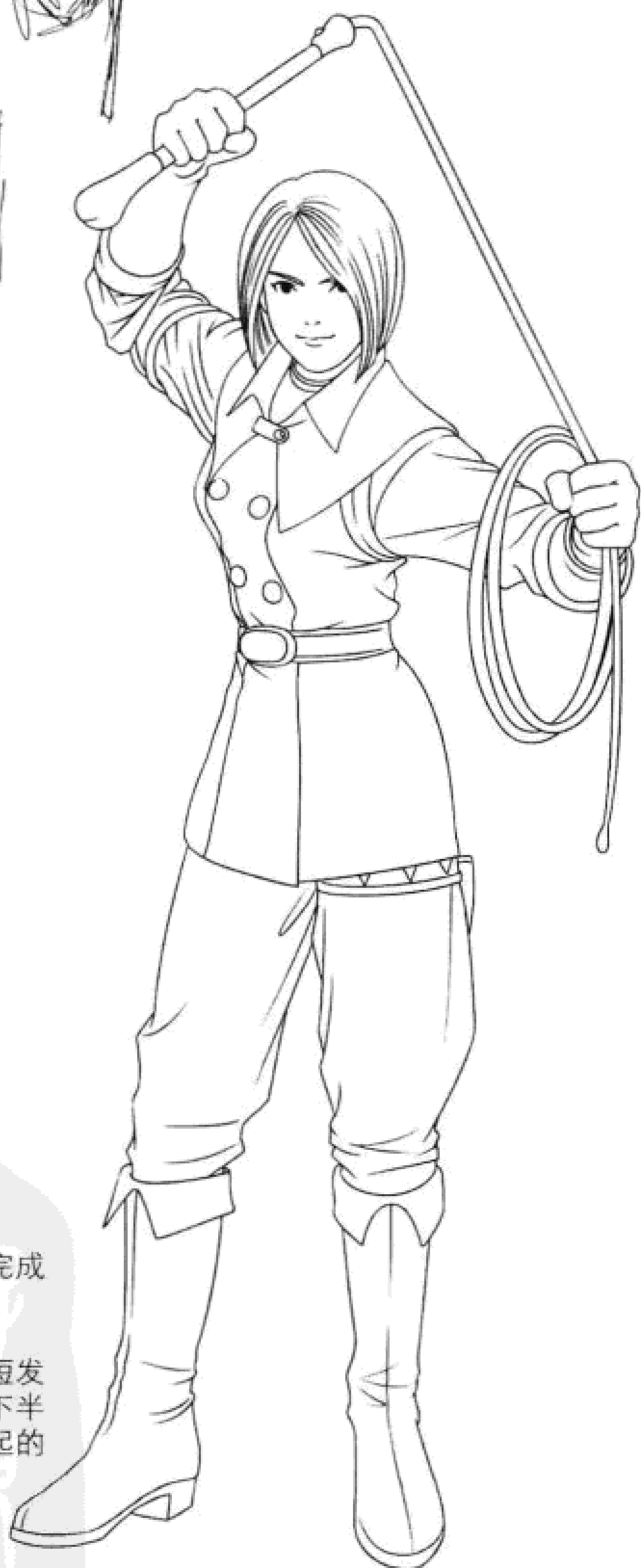
在轮廓线的基础上，将人物的五官位置和发型绘制出来，同时画出服装的特点。

绘制时注意人物的服装要符合人物的身份，要求简洁而干练，透露出较强行动能力的信息。

❶

快速在纸上勾勒出人物的基本形态。

绘制时注意人物的姿势，身体直立，双腿微微分开；右手向后抬起握住鞭子的把手，左手向前抬起握住绕成圈的鞭绳。



❸

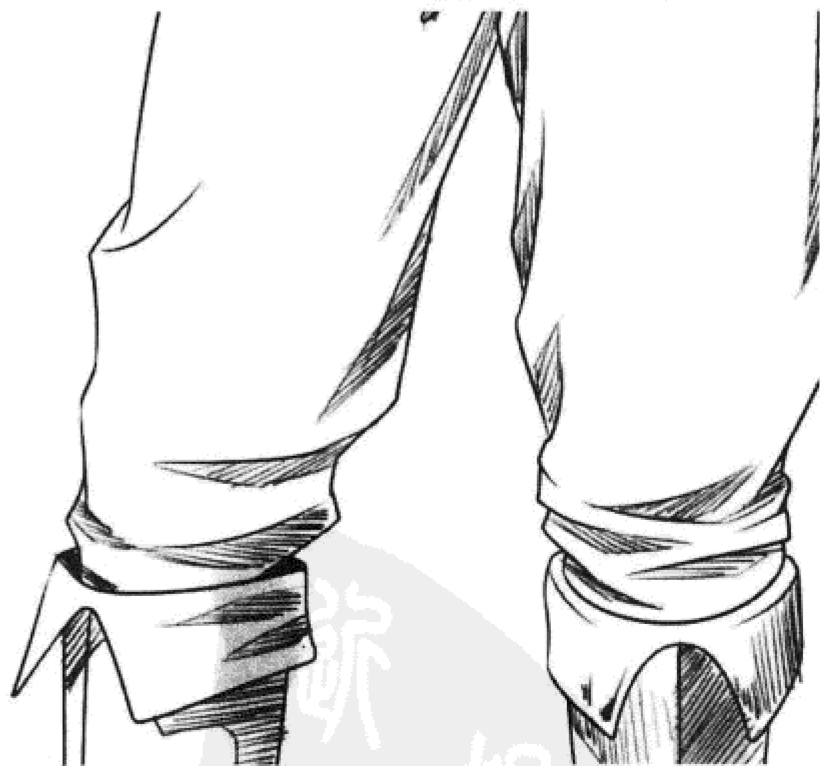
继续添加细节并整理线条，完成线稿的绘制。

从画面中可以看出，人物是短发造型，上身的风衣被皮带系住，下半身的长裤则被束在长筒靴中，挽起的袖子使人物看起来英姿飒爽。



右臂挽起的袖子使得衣服的褶皱都聚集在肘部。

裤子与靴子相连的地方是褶皱最多的部分，而且翻领的靴口也显得与众不同。



❹

褶皱的绘制是光影效果表现的重点和难点，多观察和练习明暗效果在褶皱处的变化是绘制好光影的必要手段。

肩扛炮筒的凶狠狙击手



❶
使用简单的线条快速地绘制出人物的基本轮廓。

绘制时注意人物的姿势，身体向右侧偏转，左腿在前直立，右腿在后弯曲，双臂向内弯曲握住肩膀上的炮筒，一副蓄势待发的模样。



❷
进一步绘制出人物的面部五官、服装样式和炮筒的细节，特别是炮筒的四弹连发口，另外需要注意的是人物的体格十分健壮，要适当表现出身体的肌肉感。



❸
整理出人物完整的线稿，炮筒和四个发射口也要描绘清晰，人物身后还有一个背包，里面可能装有炮弹或其他武器、火药等，这在初期设计时就要考虑到。



❹

在光影的绘制过程中，需要注意的地方主要有3处，一处是炮筒的金属质感要表现出来，一处是人物服装的褶皱要有明暗变化，还有一处是人物手臂上的肌肉也需要光影的衬托才能显示出凹凸感。另外，虽然绘制的人物面相凶狠，但实则是一位正面人物，注意面部表情的处理。

身背小型铡刀的少女



❶
将少女的身体轮廓勾勒出来。

绘制时注意人物的姿势，身体下蹲，左腿弯曲，右腿下跪，膝盖着地，右手向后举起握住小型铡刀的柄部，左手向侧面伸直抓着小型铡刀的尾部。



❷
逐步添加人物细节，将人物面部五官的位置确定下来，并刻画出人物服装的样式和背后小型铡刀的结构。



❸
将细节补充完整，对线条进行整理，除了添加人物头发的细节、服饰的结构和靴子的样式之外，还需要将小型铡刀的具体模样描绘出来，特别是刀柄和刀口之间的折叠结构。



小型铡刀弯曲处的零件结构。

❹

绘制画面的光影效果，注意保持各部分光线方向的一致性，另外对于细节部位的光影绘制也不可忽略，如人物手腕上佩戴的手环所投下的投影，还有铡刀上下零件的明暗效果等。





❶
简单地勾勒出人物的基本形态。

这里绘制的主要是人物的上半身像，躯干直立，头部右偏，双手弯于胸前拿着冲锋枪。

❷
继续深入，将兔女郎造型绘制出来，特别是头上一对又大又长的兔耳朵，还要将人物的五官位置和形状描绘出来。



❸
明确人物的线稿，除了将兔耳朵、人物头发、面部五官和服饰线条整理干净之外，还要将冲锋枪的结构表现出来，同时在冲锋枪的枪口处绘制一个表现爆炸的形状，增强画面射击的真实感。



❹

绘制画面光影效果时需要注意兔耳朵折下来后所形成的阴影，手腕处袖口的阴影和冲锋枪在身体上投射的阴影，另外，虽然冲锋枪是金属材质，属于反光较为强烈的部分，但因为其固有色偏于暗色调，所以在绘制时注意其固有色、光源色和反光的处理。

手持长剑的机器新娘

❶

快速在纸上将女性的形态绘制出来。

绘制时注意人物的姿势，身体竖直微向左偏，头部向右微偏，右手向右侧高抬起，与手中长剑形成一线，左手向左侧微抬起，手拿剑鞘，双腿并拢，虽然没有画出小腿和脚部，但在构思画面时要考虑全身的状态。

❷

将机器新娘的长发发型和五官位置绘制出来，同时将人物身着的宽大裙摆的服饰和头上的蝴蝶结形状也表现出来。

❸

逐一完善画面的细节，主要包括头发的分组、五官的明确、服饰裙摆的层次结构、长剑和剑鞘的形状及剑鞘上的飘带。



机器新娘的面部表情。

❹

绘制画面的光影效果，除了头发上的大面积投影之外，最主要的光影表现就是裙摆上层层叠叠的花边结构，同时还需要使用光影效果表现女性胸部的线条，需要注意的是人物的面部表情，特别平静，甚至有些呆滞，与“机器新娘”的主题十分符合。



❶
勾勒出人物身体的基本轮廓。

绘制时注意人物的姿势，身体直立，双腿分开，与肩同宽；双臂弯曲，双手置于右侧腰带上的枪套处，头微偏。男性人物不同于女性，肩膀较宽，上身结构呈倒三角形。



❷
继续刻画人物的细节部分，将人物的发型、五官和服装特点都表现出来，要注意服装是“穿”在身上，而不是“套”在身上的。



❸
从完整的线稿图中可以看出人物装备十分齐全，护甲、护肘、手套等一应俱全，上衣胸前的字母代表着人物所属的部队番号。



观察人物的头部，可以看到虽然是向一侧微偏的姿势，但眼睛却牢牢盯着前方，全力戒备的神态。



警服都是特制的，不论是肩膀、手臂还是肘部，都钉上了金属防护器具。

❹

为人物绘制阴影，加强人物的立体感、存在感和真实感，不论是服装上的褶皱明暗变化、头发的光影、头部的投影，还是腰带的固有色、金属材质的反光，都需要通过阴影来表现。



1

绘制人物的基本轮廓和姿势。

绘制时注意人物的姿势，身体直立，双腿分开，与肩同宽，双臂自然地微微弯曲，左手位于身侧，右手位于身前，另外，人物的耳朵造型十分奇特，属于精灵式的耳朵类型。



2

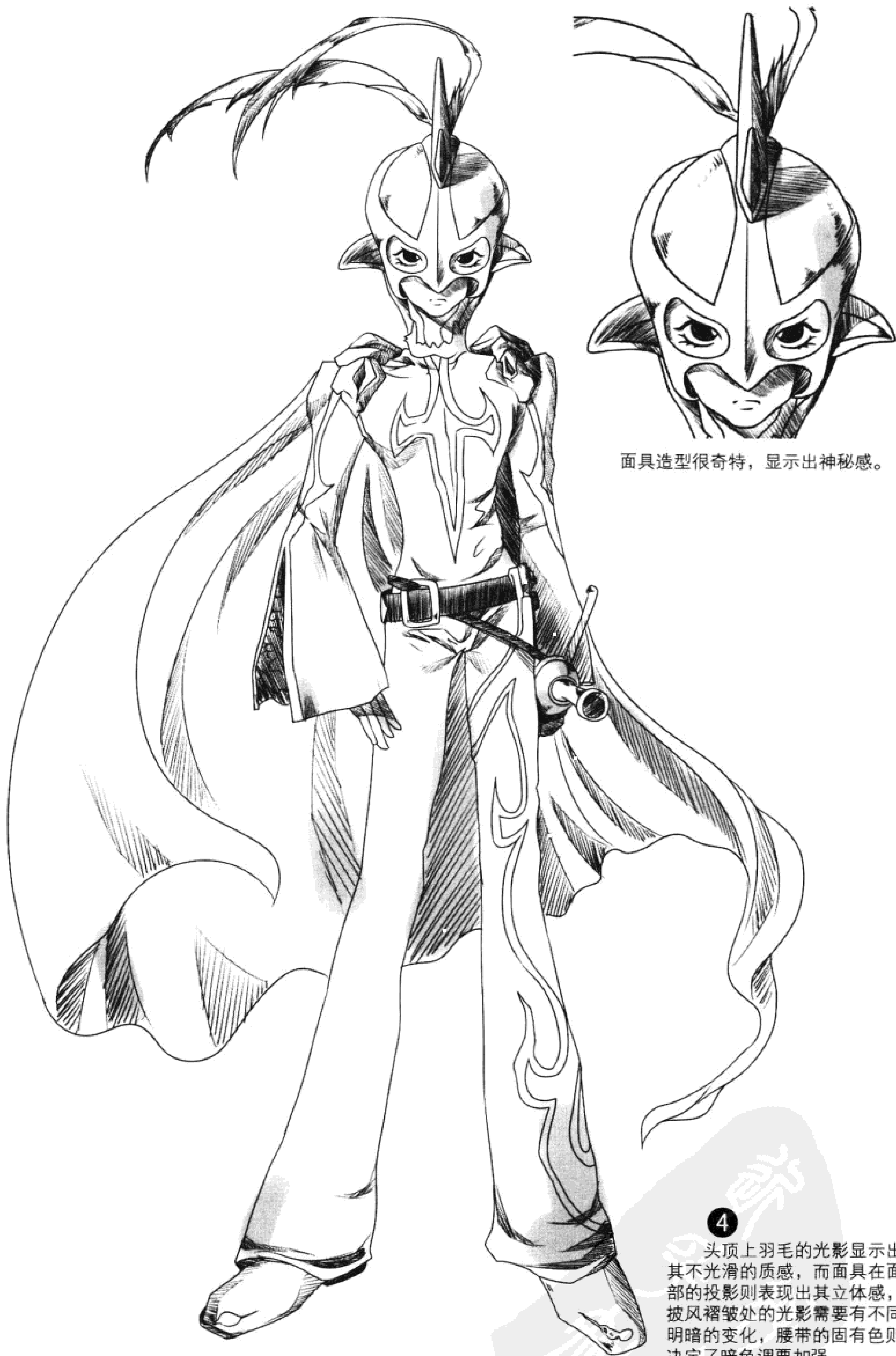
大致确定人物的五官位置和面具形状，并将人物头上的羽毛和服饰、披风的结构表现出来。



3

完善画面细节，将多余的线条擦除后就可以看到最终的线稿效果。

不论是人物站立的姿势、面具的形状，还是服饰的花纹、飘飞的披风，都显示出神秘剑客的身份十分尊贵。



面具造型很奇特，显示出神秘感。

❹

头顶上羽毛的光影显示出其不光滑的质感，而面具在面部的投影则表现出其立体感，披风褶皱处的光影需要有不同明暗的变化，腰带的固有色则决定了暗色调要加强。

持枪瞄准的特警少女



❶

快速地将女性的基本形态勾勒出来。

绘制时注意人物的姿势，身体直立，双腿分开，略宽于肩；右臂向前伸直，右手持枪瞄准；左臂向上弯曲，左手扶在帽檐上。



❷

继续绘制人物的细节，确定人物面部五官的位置，绘制出人物的发型、警帽、警服、百褶裙和长筒靴的样式，并刻画手中枪支的结构。



❸

将细节都绘制完整并擦除多余的线条，整理出最终的线稿。



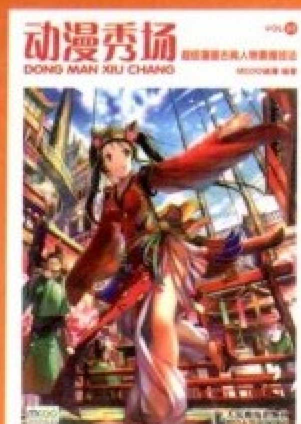
手枪的造型和光影效果。

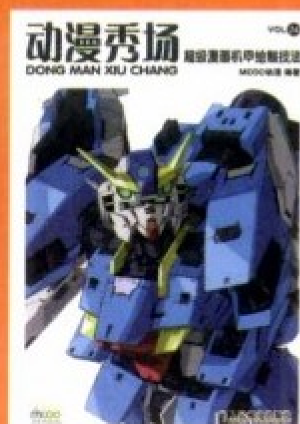
❹

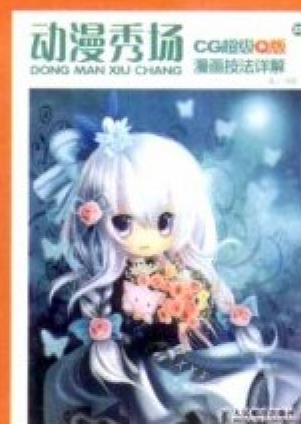
使用不同深浅的明暗效果来凸显人物的立体感，特别是服装上的褶皱、身体的投影和不同材质的表现，身为特工少女，除了手中的枪支之外，还佩戴了跟踪定位系统和联络系统。

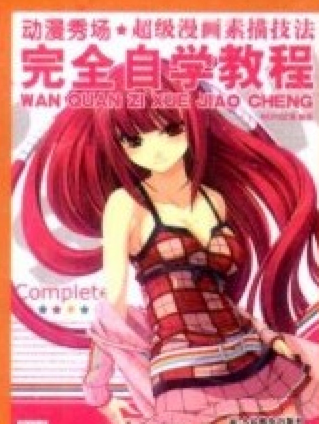








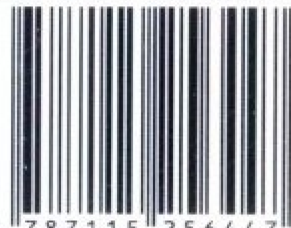




本系列已出版图书:

书号	书名
21218	01—素描技法基础超值版
21236	02—人物动态素描技法
21255	03—人物造型素描技法
21373	04—超人气美少女素描技法
21207	05—无纸漫画自学教程
21595	06—CG美少女绘制技法详解（附CD）
22101	07—超级漫画上色基础（附DVD）
22099	08—超级漫画神怪造型素描技法
22102	09—超级漫画动物素描技法
22103	10—超级漫画Q版造型素描技法
22100	11—超级漫画场景素描技法
22379	12—超级漫画素描技法完全自学教程
22872	13—初学漫迷练习册超值版
22833	14—初学漫迷美型少年练习册
23121	15—初学漫迷萌少女造型练习册
23097	16—初学漫迷萌少女服饰造型练习册
23170	17—初学漫迷Q版技法练习册
23161	18—漫画人物表情素描技法手册
24174	19—萌少女素描技法草图篇
24147	20—超级漫画道具素描技法
24130	21—超级漫画奇幻角色素描技法
24146	22—超级漫画个性角色素描技法
24254	23—超级漫画古典人物素描技法
24052	24—超级漫画机甲素描技法
23954	25—CG超级Q版漫画技法详解（附CD）
24780	26—超级漫画现代人物素描技法
24648	27—超级漫画表情与动作素描技法
24792	28—超级漫画校园人物素描技法
25184	29—超萌漫画角色素描技法
25644	30—超级漫画体育格斗素描技法
25502	31—超级漫画男性角色素描技法
25776	32—超级漫画武器素描技法





ISBN 978-7-115-25644-7
定价：29.00 元

分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn